BEAT.DE SKILLS FÜR MACHER ▶ MUSIK ▶ PRODUKTION ▶ DJ-ING

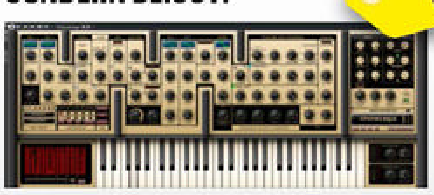
Beat

217 | 02-2024

14 GB SOFTWARE DOWNLOAD

VOLLVERSION:
G-FORCE IMPOSCAR 2*
DER WILL NICHT SPIELEN, SONDERN BEISST!

IM WERT VON 139 €



▶ **CHERRY AUDIO PS-20***
DER KORG MS-20 IM GOD-MODE

▶ **ATTACK OF THE SYNTH MONSTERS***
1,5 GB CASIO & TEENAGE ENGINEERING FÜR ZAMPLER & AKAI MPCS

* Online-Registrierung erforderlich

Vollgas:
9 GB Loops, Vox & Samples,
für Techno, Trance & R'n'B

TIKTOK, META, YOUTUBE, X

SOCIAL MEDIA

VIEL ERFOLG MIT WENIG AUFWAND
STEP BY STEP ZU SALES & BOOKINGS

FANTOM EX

JETZT MIT SH-101 & WAVETABLES

INTERVIEW

IM TALK MIT MARTIN GARRIX

PODCAST

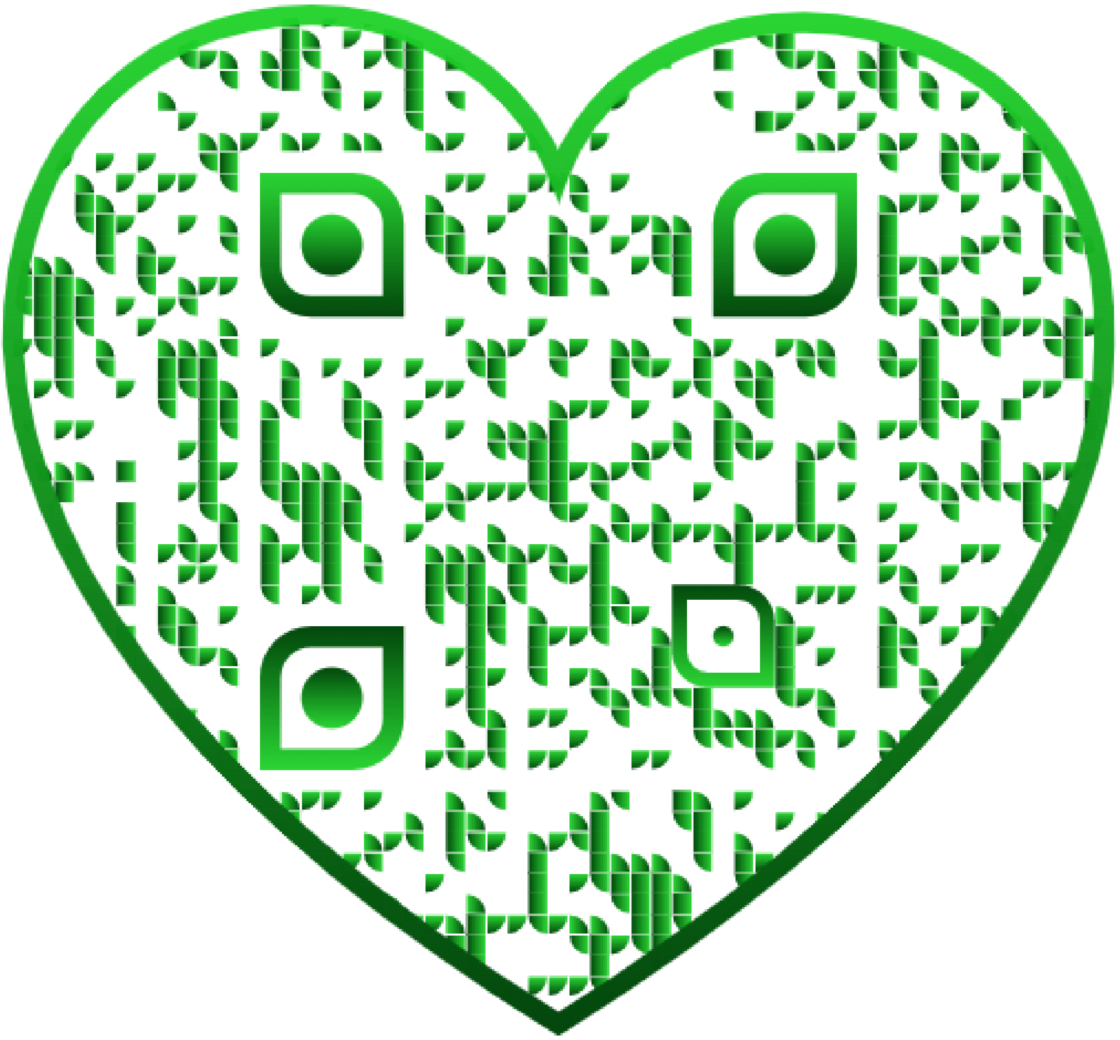
MIT VINCE CLARKE

BEHRINGER JT-4000 MICRO

ROLAND JP-8000 FÜR DIE HOSENTASCHE

D 8,99€ AT 7,90€ CH 12,90CHF LUX 8,20€

TESTS ARTURIA AUDIOFUSE 16RIG | ESI AMBER I1 | STEINBERG CUBASE 13 | ABLETON LIVE 12



ARTURIA
_The sound explorers

_MiniFreak

Erlebe das Unkonventionelle.

Digital trifft auf analog, Hardware auf Software, Ausdruck auf Chaos und Realität auf grenzenlose Inspiration. Entdecke diesen süchtig machenden Dual-Engine-Polysynth, der dich einlädt zu einem Spiel ohne Grenzen.

Discover MiniFreak.

JETZT STARTEN

Drei Top-Vollversionen!

Synth-Biest auf Steroiden!

GForce impOSCar2

Der OSCar aus dem Jahr 1983 zählt zu den herausragendsten Vintage-Synths aus Großbritannien. Mit seinem einzigartigen Klang, digital gesteuerten Oszillatoren und analogen Filtern inspirierte er Ultravox, Orbital, BT, Underworld und Jean-Michel Jarre. Und bald auch dich? Probier‘s doch einfach aus, mit deinem neuen impOSCar2, der den Sound des Kult-Synths in deine DAW bringt.

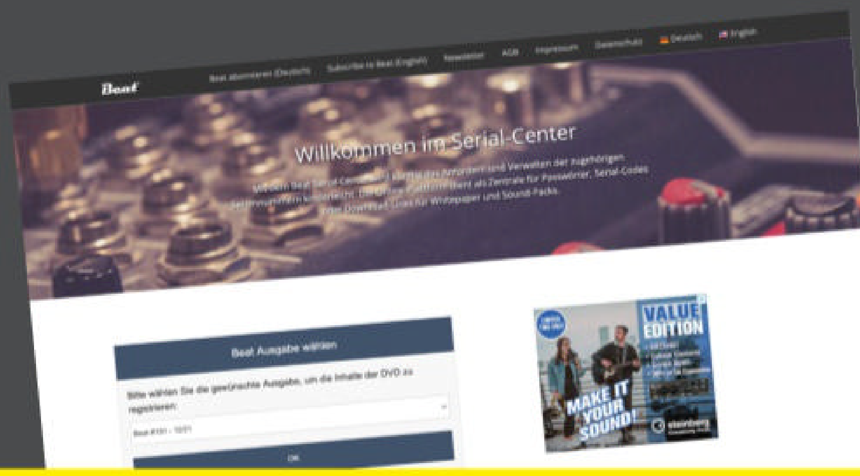
Download: siehe Seite 9 | **Infos: gforcesoftware.com** win | mac

Fette Retro-Sounds

Cherry Audio PS-20

Mit seinem aggressiven, rohen, aber stets charismatischen Klang hat Korgs MS-20 Musikgeschichte geschrieben. Kein Wunder also, dass Dance-Größen wie The Chemical Brothers, Daft Punk, Mr. Oizo, Aphex Twin, The Prodigy, und Röyksopp auf den monophonen Synthesizer schwören. Unser Software-Highlight Cherry Audio PS-20 bildet das semimodulare Kult-Instruments im Detail nach, garniert mit genialen Extra-Features. Wetten, dass du dich auch in den brachialen Sound des MS-20 verliebst?

Download: siehe Seite 9 | **Infos: cherryaudio.com** win | mac



Alle Seriennummern sicher im Zugriff:

Das Beat Serial-Center

Damit künftig keine deiner Seriennummern (z. B. bei einer Neuinstallation, Outlook-Absturz oder Platten-Crash) verloren geht, kannst du diese nun bequem online verwalten. **Die Vorteile liegen auf der Hand:** Die Redaktion kann dir gezielt Software-Updates zusenden, Du hast alle Serials jederzeit und von überall im Zugriff und alles wird an zentraler Stelle verwaltet und gespeichert. Das Serial-Center wird so zu deinem persönlichen Passwort-Archiv im Web.
www.serialcenter.de

1,5 GB Casio & Teenage Engineering

Attack Of The Synth Monsters

M-Audio’s Venom ist aus feinstem Plastik gewinnt optisch keinen Blumentopf und genießt gleichwohl Kultstatus, denn seine Sounds sind überraschend fett! Ähnlich wie Casio’s Einsteiger-Synth XW-G1, der aller Unkenrufe zum Trotz satte Bretter liefert. Richtig rund wird das Trio mit TE’s OP-1, der weitaus mehr kann, als man ihm zutraut. Also, freue dich auf 95 unique Patches, die du so aus sonst keinem Synth holst.

Download: siehe Seite 9 | **Mehr Packs: zamplersounds.com** win | mac

Beat-Heft-Software #217
14 GB wertvolle Plug-ins und Samples zum Download

9 GB

9 GB Loops, Vox & Samples für Techno, Trance & R'n'B

Mit dem GForce impOSCar2 haben wir eine Synth-Legende als Top-Vollversion für dich, die durch zeitlose, und dennoch moderne Klänge beeindruckt. Wir präsentieren außerdem den Synth-Boliden Cherry Audio PS-20, perfekt für kraftvolle, aggressive Retro-Sounds à la Korg MS-20. Zwei absolute Powerhouses für deinen Sound!

Feinste und einzigartige Klänge für Ambient, Techno, Trance & EDM liefert unser Expansionpack „Attack of the Synth Monsters" für den Zampler und die Akai MPC-Serie. Vor allem weil die Sounds aus sehr speziellen Klangerzeugern stammen, lassen sich daraus fulminante Banger zaubern.

Unser 9 GB Sample-Fundus ist gespickt mit absoluten Krachern, wie dem Label Sampler von Function Loops für Techno, House, Trance und Progressive. Aber auch gefühlvolle RnB Vocals und charismatische Gitarren Loops von Equinox Sounds sind in unserer Sammlung vertreten. Für die Techno-Jünger lassen die Beats von ZTEKNO die Tanzflächen beben!

Inhalte zusammengestellt von der Beat-Redaktion

Full Bucket Music Oxid

Als Hommage an den ARP Omni-2 aus den 70ern hat Full Bucket Music den Analog-Synthesizer als Emulation erschaffen. Es gibt sowohl eine Synth- als auch eine Stringsektion, die für butterweiche, sphärische Sounds und Pads sorgen. Phaser und Delay sind als Effekte mit an Bord.

Download: siehe Seite 9 | **Infos: fullbucket.de** win | mac

Platone Studio Flex Reverb

Nie wieder Matsch im Mix! Flex Reverb ist ein algorithmischer Halleffekt von Platone Studio, der dir mehr Räumlichkein und Transparenz im Mix verschafft. Neben klassischen Steuerelementen wie PreDelay, Size und Damp, kannst du das Hallsignal mithilfe des grafischen EQs auf gezielte Frequenzbereiche begrenzen.

Download: siehe Seite 9 | **Infos: platonestudio.com** win | mac

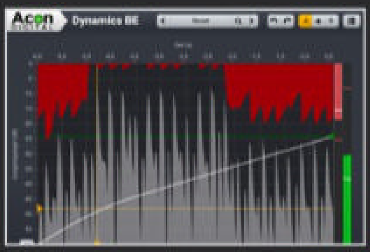
Exklusiv zum Download: Das Beat-Studio

1,5 GB

ATTACK OF THE SYNTH MONSTERS für Zampler & Akai MPCs

Apsonic Speedrum BE

Mächtiger Drum-Sampler mit 16 Pads im MPC-Stil



Acon Dynamics BE

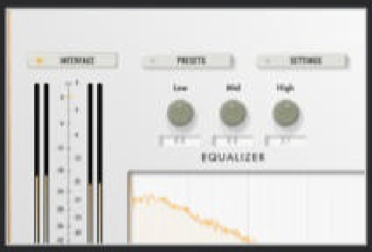
Alleskönner mit Kompressor, Expander und Gate

Thorn Solo

Brachialer Monosynth mit allen Finessen

Zampler//RX

REX- und SFZ-Player mit Mod-Matrix & Parameter-Sequenzer



Halls Of Fame 3 Beat

Luxus-Faltungshall mit Lexicon, Bricasti & EMT Patches

K Brown SYDsoniq

Erlebe den Klangcharakter des digital/analogen Synthesizers Ensoniq SQ-80, inklusive dem SID synth IC-Chip des Commodore 64. Das bietet der Klangbolide SYDsoniq, mit seinen drei Oszillatoren, dem Filter und Effekten.

Download: siehe Seite 9 | Infos: kbrownsynthplugins.weebly.com win

Linda Audio Hyperdrive

Hyperdrive bringt deinen Sound zum Röhren! Der Verzerrer-Effekt hat drei Modi davon eine Diode und zwei Röhren. Ob subtile oder drastische Verzerrung - sorge für einen individuellen Charakter in deinem Mix.

Download: siehe Seite 9 | Infos: lindaaudio.blogspot.com win

IEM Plug-in Suite

Die IEM Plug-in Suite ist eine Open-Source Audio Plug-in Suite mit Ambisonic Plug-ins. Entdecke hier Tools wie den GranularEncoder, MultiBandCompressor, RoomEncoder, StereoEncoder, AllRADecoder und EnergyVisualizer.

Download: siehe Seite 9 | Infos: plugins.iem.at win | mac

Cwitec TX16Wx Sampler

Ein Software-Sampler, der inspiriert ist von klassischen Hardware-Samplern aus den 90er Jahren, aber mit neuen, aufregenden Funktionen ausgestattet, sowie einer 16-fachen Modmatrix zur komplexen Klangformung.

Download: siehe Seite 9 | Infos: www.tx16wx.com win | mac

Vertrieb: AUDIOWERK www.audiowerk.eu info@audiowerk.eu https://www.blacklionaudio.de/revolution-6x6-standalone-interface/

Inhaltsverzeichnis

SOCIAL MEDIA

Mehr Klicks, mehr Views, mehr Anerkennung. Wer Musik produziert, erwartet in irgendeiner Weise ein Feedback für seine Arbeit – seien es Likes, Kommentare, Verkäufe, Bookings oder Remix-Aufträge. Doch damit die Welt draußen von dir und deinem Sound erfährt, wollen Social-Media-Kanäle bespielt werden – aber bitte authentisch und mit voller Inbrunst! Egal, ob Facebook, YouTube, Instagram oder TikTok, erst im gekonnten Zusammenwirken entfalten diese Plattformen ihre volle Schlagkraft. Beat erklärt Schritt für Schritt, wie du vorgehst, damit am Ende auch mehr Sales und Bookings für dich dabei heraus springen. **Ab Seite 14**

Standards

003 **Beat-Heft-Software #217**
Mach dein Studio wertvoller! Diesen Monat gibt es sogar 14 GB an Plug-ins, Sounds und Samples für deine Tracks.

006 **Inhalt**

008 **Navigator: Best of Beat #217**

012 **Editorial: Das Team der Beat stellt sich vor**

036 **BEHIND THE BEAT Podcast**
Folge #31 mit Vince Clarke

080 **Musikschätze des Monats**

081 **ExtraBeat – Händlerverzeichnis**
Kompetenz vor Ort

082 **Impressum & Vorschau**
Beat 03|2024 erscheint am 02.02.2024

Musik & Technik

010 **Magazin – Fakten, Interviews, Produkte**

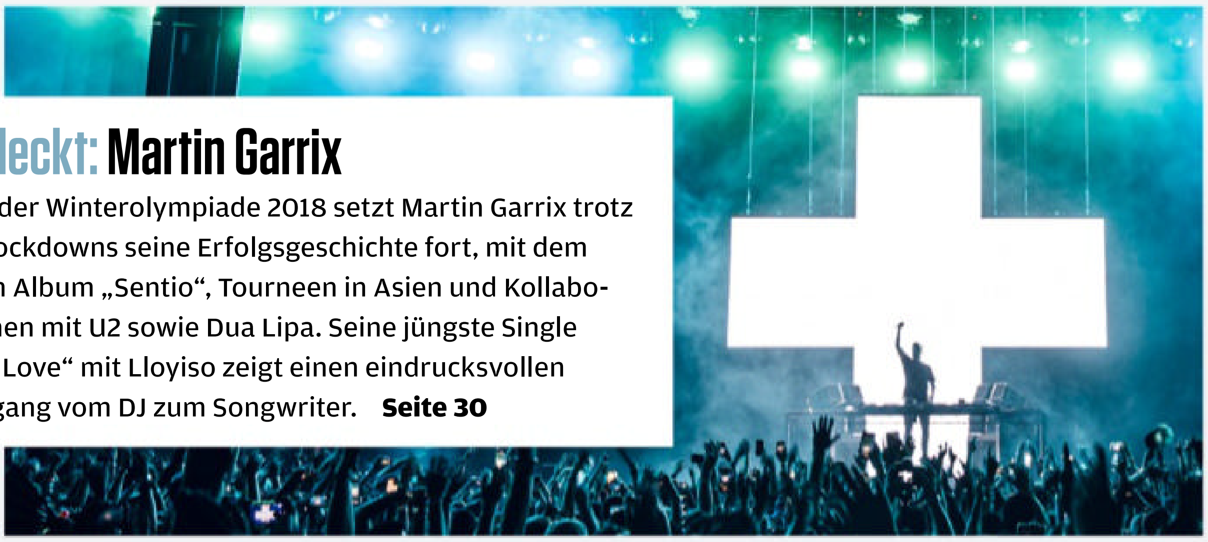
028 **BEAT Community: Zeig uns dein Studio**
Diesen Monat mit Christian Vogel

032 **Portrait: All Diese Gewalt**
Mit seinem Projekt All Diese Gewalt schätzt Max Rieger von Die Nerven das Unperfekte. Die Musik erkundet melancholischen Indie-Pop, Ambient und Electronica.

034 **Digitale Kultur: Taylor Swift**
Taylor Swift nimmt sechs ihrer Alben Note für Note neu auf. Für sie ein Akt der Genugtuung und Befreiung, für Fans eine goldene Ära. Sogar Produzenten können daraus Gewinn ziehen: Werden die Geheimnisse der Meister-Produzenten aufgedeckt?

Test: Roland Fantom EX

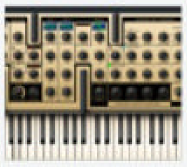
Das EX-Upgrade für Rolands Flaggschiffe Fantom 6, 7 und 8 bietet feinste Analog-Emulation auf ACB-Basis, digitale Klassiker und moderne Wavetable-Synthese. **Seite 70**



Entdeckt: Martin Garrix

Nach der Winterolympiade 2018 setzt Martin Garrix trotz des Lockdowns seine Erfolgsgeschichte fort, mit dem neuen Album „Sentio“, Tourneen in Asien und Kollaborationen mit U2 sowie Dua Lipa. Seine jüngste Single „Real Love“ mit Lloyiso zeigt einen eindrucksvollen Übergang vom DJ zum Songwriter. **Seite 30**

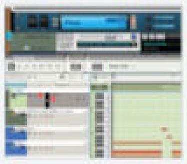
Top-Mitmach-Workshops



Gratis: GForce impOSCar2
Synth-Biest auf Steroiden: Der OSCar von 1983 in deiner DAW!
Seite 38

Zampler: Attack Of The Monster Synths
Chiptune mit Casio XW-G1, Teenage Engineering OP-1 und M-Audio Venom **Seite 62**

Power Producer: Studio One
Tropical House Track Starter
Seite 45



Producer-Tricks
Retro & authentisch:
So geht echter LoFi-Hip-Hop
Seite 47

@beat.magazin @beatmagazin @beatmagazin @beatmagazine_ofc

Die Heft-Daten als Download
Den Link findest du auf Seite 9

Aktuelle News auf
www.beat.de

Test: Focal Trio6 BE

Die aktiven Speaker lassen sich zwischen zwei und drei Wegen umschalten. Wir haben sie auf Herz und Nieren getestet. **Seite 72**

WorkBeat

038 **Fokus: GForce impOSCar2**

040 **Power Producer: FL Studio**

041 **Power Producer: Apple Logic X**

042 **Power Producer: Ableton Live**

043 **Power Producer: Akai MPC**

044 **Power Producer: Cubase**

045 **Power Producer: Studio One**

046 **Power Producer: Reason**

047 **Producer-Tricks: So geht LoFi-Hip-Hop**

060 **Track Spotlight: Top-Ten-Sounds nachbauen**

062 **Zampler Constructor: Attack Of The Monster Synths**

064 **Produzieren mit künstlicher Intelligenz: Deine Stimme als Instrument - mit Musicfy**

076 **Apple GarageBand Masterclass**

SoftBeat

050 **Aktuelle Freeware**

051 **Neue Effekt-Plug-ins**

052 **Test: Ableton Live 12**

054 **Test: Avid Pro Tools 2023.9**

056 **Test: Steinberg Cubase Pro 13**

058 **Neue Sounds & Samples**

HardBeat

066 **Desktop-Audio**

069 **Test: Focal Trio6 BE**

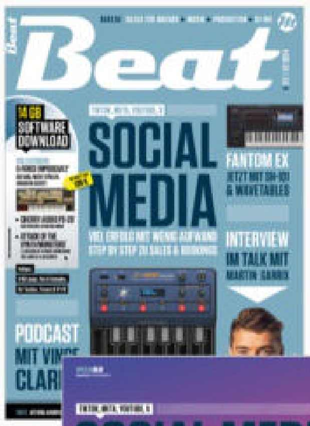
070 **Test: Roland Fantom EX**

072 **Test: Behringer JT-4000**

On Stage

075 **Power Producer: Push-DJing**

Navigator: Best of Beat # 217



Der rote Faden: Heft 02/2024

Seit vielen Jahren begeistert Beat seine Leser nicht nur durch praxisnahe, musikalische Themen, sondern vor allem durch die enge Verzahnung redaktioneller Inhalte. Von Beginn an geht es bei Beat um das Machen, um das strukturierte Aufbauen von Ideen und den roten Faden – im Heft wie in den Tracks. Dieser Navigator zeigt dir die Highlights dieser Ausgabe und erlaubt den Blick aufs große Ganze.

Spezial: Social Media 2024

Mehr Klicks, mehr Views, mehr Anerkennung. Wer Musik produziert, erwartet in irgendeiner Weise ein Feedback für seine Arbeit – seien es Likes, Kommentare, Verkäufe, Bookings oder Remix-Aufträge. Doch damit die Welt draußen von dir und deinem Sound erfährt, wollen Social-Media-Kanäle bespielt werden – aber bitte authentisch und mit voller Inbrunst! Egal, ob Facebook, YouTube, Instagram oder TikTok, erst im gekonnten Zusammenwirken entfalten diese Plattformen ihre volle Schlagkraft. Beat erklärt Schritt für Schritt, wie du vorgehst, damit am Ende auch mehr Sales und Bookings für dich dabei heraus springen. **Ab Seite 14**

Test: Roland Fantom EX

Das EX-Upgrade für Fantom 6, 7 und 8 bietet feinste Analog-Emulation auf ACB-Basis sowie digitale Klassiker und moderne Wavetable-Synthese und macht Rolands Flaggschiff damit zu einem außergewöhnlich flexiblen Synthesizer. **Seite 70**

Entdeckt: Martin Garrix

Mit der Abschlussfeier der Winterolympiade krönte Martin Garrix 2018 eine beispiellose Karrierephase. Nach dem lähmenden Lockdown macht er dort weiter, wo er aufgehört hat: Ein neues Album (“Sentio”), Tourneen in Asien, Kollaborationen mit U2 und Dua Lipa. Seine neue Single “Real Love” mit dem südafrkanischen Talent Lloyiso klingt mit organischen Harmonien und warmen Vocals nach einem Neuanfang – Garrix hat den Sprung vom DJ zum Songwriter vollzogen. **Seite 30**

Test: Behringer JT-4000 Micro

Klein, kleiner, Behringer! Der JT-4000 ist von außen betrachtet tatsächlich Micro, unter der Haube werkelt aber ein durchaus potenter 4-stimmiger Hybrid-Synthesizer mit unübersehbarem Einfluss des vor allem im Trance-Genre legendären Roland JP-8000. **Seite 72**

Digitale Kultur: Taylor Swift und Re-Recording

Taylor Swift nimmt sechs ihrer Alben Note für Note neu auf. Für sie ein Akt der Genugtuung und Befreiung, für Fans eine goldene Ära. Sogar Produzenten können daraus Gewinn ziehen: Zwei nahezu identische Versionen einiger der größten aktuellen Hits stehen zum Vergleich zur Verfügung. Werden die Geheimnisse der Meister-Produzenten aufgedeckt? **Seite 34**

Beat

HEFT-SOFTWARE ALS DOWNLOAD

bit.ly/BeatDL217st

IM BROWSER AUFRUFEN UND DOWNLOADEN. OHNE ANMELDUNG! (BITTE AUF DIE GROSS- UND KLEINSCHREIBUNG ACHTEN)

ABONNENTEN FINDEN ALLE DOWNLOADS UND LIZENZEN UNTER WWW.BEAT.DE/DOWNLOADS

Fakten | Meinung | News | Produkte

Magazin

von Phillipp Sterczewski

ARP-Klon mit 450 Presets von Cherry Audio

Erfahrene Synthesizer-Liebhaber können sich möglicherweiser an den Analog-Synthesizer ARP Pro Soloist aus dem Jahre 1972 erinnern. Nun hat Cherry Audio mit dem Pro Soloist einen 16-stimmigen virtuellen Klon erschaffen, der exakt die 30 Original-Presets des Hardware-Vorbilds reproduziert. Es können bis zu zwei Klänge geschichtet werden. Insgesamt gibt es aber eine üppige Auswahl von 450 Presets. Der VCO bietet die Wahl zwischen Sägezahn- und Pulse-Wellenform, sowie einer „Super Wave" für fettere Klänge. Der Sound lässt sich dann mit dem 24 dB-Filter weiter bearbeiten. Eine ADSR- und eine AR-Hüllkurve helfen bei der Klangformung. Darüber hinaus gibt es eine Modulationsmatrix mit sechs Slots, die zum Routing zwischen 22 Modulationsquellen auf 58 Ziele einladen. Dank drei verschiedener Ansichten kann nun auch tiefgreifender ins Sounddesign eingegangen werden. Außerdem kommen 12 Studio-Effekte wie Chorus, Flanger und Reverb dazu, sowie ein temposynchroner Arpeggiator.

Der Aftertouch-fähige Software-Synthesizer Pro Soloist kann ab sofort für 69 US-Dollar erworben werden. Das Plug-in unterstützt die Formate AU, VST, VST3 und AAX.

cherryaudio.com

Mehr zum Thema

Luna: Gratis-DAW mit Analogmixer von Universal Audio

Mit der kostenfreien DAW Luna beschert Universal Audio allen Mac-Anwendern ein schönes Geschenk. Bislang war die DAW immer nur abhängig nutzbar mit der Hardware von Universal Audio. Die Anzahl der Spuren auf denen sich aufnehmen, editieren und mischen lässt ist unbegrenzt. Eine umfangreiche Mischkonsole erlaubt das Mixing im analogen Stil mit einem virtuellen Channelstrip, sei es zur Emulation der Bandsättigung oder für die Parallelkompression. Darüber hinaus ist das Klangerzeuger Shape enthalten, mit einem vielseitigen Toolkit an Instrumentenklängen und einigen Effekten. Die Integration externer AU-Plug-ins ist auch möglich. Werden mehr Extras und Plug-ins benötigt, lässt sich jederzeit auf das Pro Bundle upgraden. Bei der Bedienung wird auf komplexe Submenüs verzichtet. Als sehr praktisch erweist sich zudem der Warp-Algorithmus, um das Audiomaterial flexibel zu quantisieren. Eine Fernsteuerung über externe Controller wie Softube Console 1, SSL 360 und MCU ist gegeben. Für direktes Exportieren und Teilen eigener Werke ist gesorgt.

LUNA steht ab sofort kostenfrei zum Download bereit. Für das LUNA Pro Bundle werden 435 Euro verlangt.

uaudio.com

Mehr zum Thema

Vengeance Avenger 2: Synthesizer-Flaggschiff mit 1500 Drumloops

Deutlich erweitert und modernisiert präsentiert Vengeance Sound seinen Software-Synthesizer Avenger 2.0. Das Flaggschiff des Hauses ist nicht nur optisch durch eine neue Bedienoberfläche aufgefrischt worden, sondern bietet nun mehr Details zur Sounddesign-Bearbeitung. Neu ist das Spectral Granular Modul mit dem sich völlig neue und lebendige Sounds erzeugen lassen sollen. Daurch wird neben der additiven, subtraktiven, FM- und AM-Synthese nun auch die Granular-Synthese unterstützt. Ebenfalls neu hinzugekommen ist das Drum-Loop-Modul, das auf eine Sammlung von 1500 Drumloops zurückgreifen kann. Bei den Effekten gibt es mit dem Multi-Delay Q4ntum noch mehr Auswahl zu den bereits bestehenden 30 Effekten. Auch bei den Filtertypen von 45 Stück ist für reichlich Abwechslung gesorgt. Außerdem gibt es einen optimierten Browser und 250 neue Presets von insgesamt 1100 Werks-Presets. Dazu kommen acht Arpeggiatoren, Stepsequenzer, Modulations- und Tonhöhenhüllkurven.

Avenger 2.0 kann ab sofort für nur 149 Euro, statt für reguläre 225 Euro erworben werden. Die Soundengine unterstützt die Formate VST, AAX und AU.

vengeance-sound.com

Mehr zum Thema

Sampler, Synthesizer und Sequencer in einem Instrument

Eine spannende Kombination aus portablem Sampler, Synthesizer und Sequencer bringt Teenage Engineering mit dem EP-133 K.O. II an den Start. Das Instrument ist eine Weiterentwicklung des PO-33, dessen Leistung und Flexibilität jedoch deutlich erweitrt wurden. Auf dem Sequencer lassen sich nun Songs mit bis zu 99 Takten aufbauen. Dabei ist der 16-Step-Sequencer nicht nur für die Programmierung von Samples einsetzbar, sondern dient auch der Steuerung von externen Instrumenten, Synthesizern und Drum Machines. Der interne Speicher des K.O. II beträgt 64 MB, mit denen sich bis zu 20 Sekunden lange Samples aufzeichnen und mit Effekten bearbeiten lassen. Insgesamt kann der Speicher bis zu 999 Samples abspeichern und wiedergeben. Bei Bedarf kann direkt über das integrierte Mikrofon aufgenommen werden, alternativ über den Line-Eingang. Neben dem Stereo-Ein- und -Ausgang, gibt es noch je einen Sync- und MIDI-Ein- und Ausgang, sowie einen USB-Port. Ein Lautsprecher ist auch vorhanden. EP-133 K.O. II ist mit sechs Stereo- oder 12 Mono-Stimmen spielbar.

Der EP-133 K.O. II kann ab sofort für 299 US-Dollar vorbestellt werden.

teenage.engineering

Mehr zum Thema

Lautsprecherkabel für jedes Wetter von Cordial

Widrige Wetterbedingungen wie extreme Hitze, Kälte und Niederschläge, sowie starke Erschütterungen und eine schutzlose Verlegung am Boden sind eine enorme Belastungsprobe für Kabel bei Live-Events. Deswegen hat Cordial mit den neuen Lautsprecher - Line Array (speakON) Kabeln CLA LL 4 und CLA LL 44 ein besonders widerstandsfähiges Mantelmaterial für die Kabel entwickelt. Der Grund ihrer Beständigkeit sind sogenannte „schwere Gummischlauchleitungen“ (H07RN-F) – bei CLA LL 4 und CLA LL 44 handelt es sich um Titanex-Meterware. Außerdem ist die Meterware der CLA LL 4 und CLA LL 44 ölresistent sowie flammwidrig und verzichtet auf Silikon und Halogene. Die mit NEUTRIK speakON-Steckern ausgestattete Kabel lassen sich aber auch für alle typischen Indoor-Szenarien einsetzen. Für beide Kabelmodelle gibt es eine Vielzahl an Längeangeboten – von 50 Zentimetern bis zu 30 Metern.

Die Preisgestaltung ist abhängig von der Länge. So werden beispielsweise 1,5 Meter vom CLA 1,5 LL 4 50,60 Euro verlangt und vom CLA 1,5 LL 44 kostet es 100,10 Euro. Bei fünf Metern wären beim CLA 5 LL 4 schon 79,20 Euro fällig und vom CLA 5 LL 44 139,70 Euro.

cordial-cables.com

Mehr zum Thema

50 knackige Drum-Grooves von elysia

Bisher war elysia hauptsächlich für ihre hochwertigen analogen Studioprozessoren bekannt. Mit der Einführung des neuen HUMAN BEAT PACK Volume 1 präsentieren sie jedoch ihre erste Kollektion hochwertiger Drum-Grooves. Diese Produktion entstand in Zusammenarbeit mit dem Schlagzeuger Demian Kappenstein und dem renommierten Musikproduzenten Moses Schneider. Für die Aufnahmen wurden verschiedene analoge elysia Audioprozessoren verwendet. Insgesamt bietet das Pack 50 sofort einsatzbereite Stereo-Grooves in unterschiedlichen Tempi, Taktarten und Längen als Loop-Varianten, die sich problemlos in jede DAW integrieren lassen. Die eingespielten Drumsets umfassen unter anderem Vintage Ludwig Supraphonic, Vintage Tama Superstar und Canopus Ash Series. Die Loops wurden mit passenden Fills und Breaks aufgenommen, die zum Importieren, Zerschneiden oder Loopen einladen. Der Clou: Es sind auf Wunsch zu jedem Groove auch die rohen Session Mehrspur-Dateien erhältlich. Die Grooves sind eine Mischung aus Pop, Rock und Hip-Hop.

Das Samplepack ist ab sofort zum Preis von 139 Euro erhältlich. Die Multitracks sollen Anfang 2024 erscheinen.

elysia.com

Mehr zum Thema

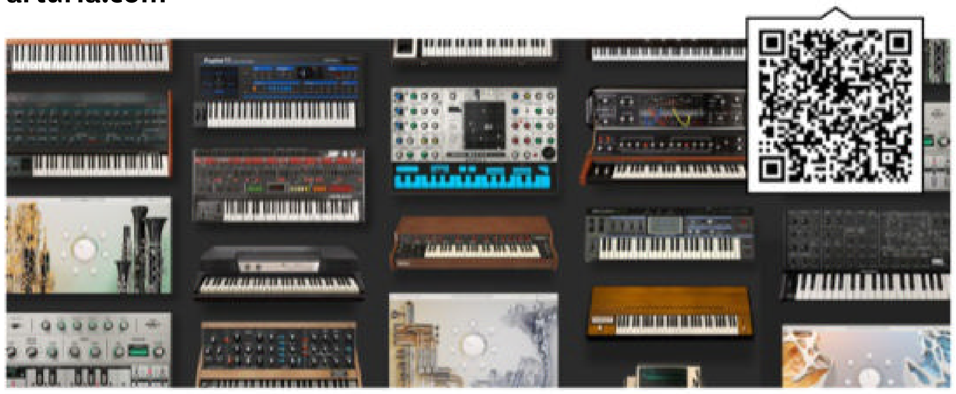
39 Klangerzeuger in einem Bundle von Arturia

Satte 39 Synthesizer-Emulationen umfasst das neue Bundle V Collection X von Arturia, darunter viele Legenden. Neu hinzugekommen sind der Klon des Yamaha-Pianos CP-70 V, sowie das samplebasierte Holzblasinstrument Augmented Woodwinds. Der hauseigene Synthesizer MiniFreak V ist nun ebenfalls virtuell im Bundle enthalten. Zu den weiteren Klangerzeugern zählen: ARP 2600 V, Acid V, Analog Lab V, Augmented BRASS, Augmented GRAND PIANO, Augmented StringS, Augmented VOICES, B-3 V, Buchla Easel V, CMI V, CP-70 V, CS-80 V, CZ V, Clavinet V, DX7 V, Emulator II V, Farfisa V, Jun-6 V, Jup-8 V, Korg MS-20 V, Matrix-12 V, Mellotron V, Mini V, Modular V, OP-Xa V, Piano V, Prophet-5 V, Prophet-VS V, SEM V, SQ80 V, Solina V, Stage-73 V, Synclavier V, Synthi V, VOX Continental V und Vocoder V. Viele der bereits vorhandenen Tools wurden in der GUI oder an der Engine optimiert. Es kann insgesamt aus über 9000 Presets geschöpft werden. Jedes dieser Presets lässt sich steuern und editieren über Analog Lab.

Die Plug-in Kollektion V Collection X ist ab sofort für 599 Euro verfügbar. Es unterstützt die Formate VST, VST3, AAX und AU.

arturia.com

Mehr zum Thema



Editorial

Die BEAT stellt sich vor

Jan Wilking

Seit gut vier Jahrzehnten bestimmen Synthesizer, Sampler und Drumcomputer sein Leben. Inspiriert vom aufkommenden Synthpop der frühen 80er prägten vor allem die ersten Konzerte als angehender Teenager wie Depeche Mode, Nitzer Ebb und Shock Therapy den weiteren Werdegang, der 1990 zur Gründung des vor allem in den USA erfolgreichen EBM/Industrial-Projekts STERIL führte. Vom einfachen Kassettenrekorder, Casio-Keyboard und Mono-Sampler mit Mini-Speicher hin zur modernen DAW mit nahezu unbeschränkten Möglichkeiten hat Jan dabei die Entwicklung der elektronischen Musikproduktion miterleben können, mit dem persönlichen Fazit: Weniger ist oftmals mehr!

Sascha Blach

Passionierter Musik-Nerd, der als Hörer wie auch Sänger, Musiker und Producer auf Abwechslung steht, denn er findet, Vielfalt macht das Leben erst interessant – von melancholischem Folk über Pop, Electronica und Techno bis Indie Rock und Metal ist vieles dabei. Umtriebiger Songwriter. Macht nebst diverser eigener Projekte auch Production Music. Überzeugter Apple- und Logic-User. Liebt Gitarren-Pedals. Feilt gerne monatelang an einem Mix und behauptet dennoch von sich, effektiv zu arbeiten. Bevorzugt Tiefsinn statt Smalltalk. Daher bei BEAT auch mit ausführlichen Interviews am Start. Kurzum: Irgendwie verdammt vielseitig, unser Sascha!

Marco Scherer

Produzent, Sounddesigner, DJ und Gear-Nerd mit großem Faible für Sampler. Marco macht gefühlt schon immer Musik, liebt sein Studio und rennt selbst auch draußen mit Mikrofonen und Rekordern durch die Gegend, um den besten Sound zu finden und zu verbiegen. Produziert Psytrance unter Datacult, Techno unter dem Namen Villa Violet und kreiert mit seinem „Drum Depot" fleißig Kits für aktuelle Drumsampler. Bei der BEAT ist er Ansprechpartner für (fast) alles und mit ganzem Herzen dabei.

Mario Schumacher

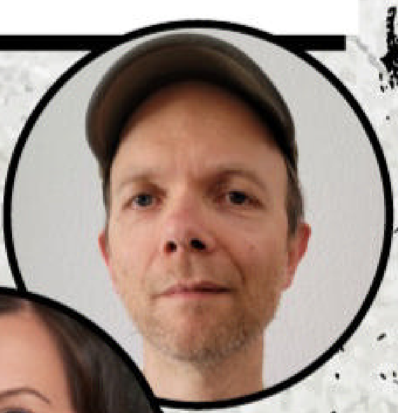
Mario ist bereits seit der ersten Ausgabe mit an Bord. So vielseitig wie seine Beiträge für BEAT ist auch sein musikalischer Output: Während seine Edge Of Dawn das Spannungsfeld zwischen Synth-Pop und Electro auslotet, produziert Mario unter dem Namen Raging Silence cinematische elektronische Musik für Film, TV und Werbung – unter anderem für Mercedes Benz, Porsche, Audi, Philips und Puma.

Maya Consuelo Sternel

Maya Consuelo Sternel, a.k.a. Donna Maya, ist Musikerin, Produzentin und Sound Artist. Sie spielt Theremin und veröffentlicht Underground Techno. Nach ihrem Audio Engineer Diplom arbeitete sie in New York bei Unique Recording am Times Square und betreute Produktion von Run DMC bis Joe Lynn Turner. Sie ist Ableton Certified Trainer, betreibt Upstart Electronic Music Education und ist Mitbegründerin der Ableton User Group Berlin.

Tobias Fischer

Journalist, Autor, Label-Betreiber, Hörer. Seit knapp 20 Jahren schreibt Tobias über Musik, 15 davon für die BEAT. Dabei geht er am liebsten tief unter die Oberfläche. So auch in seinem „Behind the Beat"-Podcast. Solange es Musik gibt, wird Tobias Fragen stellen – entweder für neue Buchprojekte oder in den inzwischen knapp 4000 Interviews für sein Projekt „15 Questions".

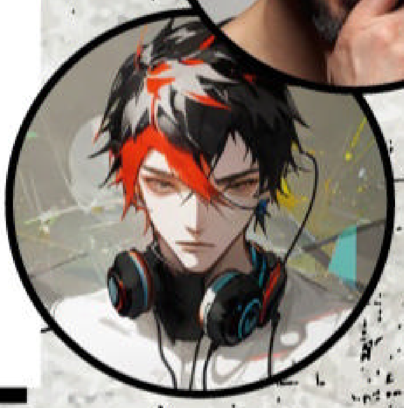


Daniel Bock

Neuzugang im BEAT-Team. Eigentlich Gitarre und eigentlich Funk, Rock, Alternative & Metal, aber heimlich schon immer zu den Synths und elektronischer Musik geschielt. Redet sich ein, dass Jammen eigentlich das wahre Musizieren und Tracks zu produzieren nicht wirklich nötig ist. Liebt Gear und kreatives Gear. Was wäre dafür besser geeignet als ein Modular-System? Folgerichtig daher auch für die Eurorack-Ecke der BEAT zuständig.

Philipp Sterszewski

Philipp begleitet die Beat seit Ausgabe 1. Seine Heimat ist die kommerzielle elektronische Musik, für die er sich seit den 90er Jahren begeistert und auch im eigenen Homestudio produziert. Darüber hinaus leitet er auch Seminare in dem Bereich. Bei der Beat ist er neben News, Workshops, Reviews und Tests, vor allem seit zwei Jahren für die englische Ausgabe und Beat.de zuständig.



Ricarda Becker

Gute Fee, Layoutesse oder einfach Grafikerin... Ricarda hat viele Titel, aber nur eine Aufgabe: das Heft so schön wie möglich zu machen. Dabei verhält es sich mit der Grafik analog zur Musik: unter dem endgültigen Resultat liegt viel Arbeit, Schweiß und Technik, die man beim bloßen Betrachten gar nicht sieht. Um so froher sind wir, sie zu haben!

Yvonne Popall

Wie bei vielen Dingen, muss sich auch immer wer im Hintergrund um Zahlen kümmern und das macht bei uns Yvonne. Sie gehört schon seit 2006 zum Team der BEAT und ist die so charmante wie zuverlässige Ansprechpartnerin für alle Werbeanfragen.

FREEDOM OF SOUND

Tauche ein in ein beeindruckendes klangliches Abenteuer mit UNO Synth PRO X, einem leistungsstarken analogen Synthesizer, der deine Kreativität entfesseln und deine Musik in neue Sphären heben wird. Bereite dich darauf vor, inspiriert zu werden, während du eine Welt unendlicher Möglichkeiten erkundest, in der Technologie auf die zeitlose Faszination analoger Wärme trifft.

- **3 diskrete Wellen-Morphing-Oszillatoren eröffnen ein breites Spektrum klanglicher Möglichkeiten.**
- **Dual-Filter-Design mit einem OTA-basierten Multimode-Filter**
- **10 Stereo-Effekte in 3 Slots plus analoge Verzerrung**
- **Paraphoner 64-Step-Sequenzer und Arpeggiator inklusive 10 Modi**
- **Bassline und 3 stimmiger Modus, um all deine Ideen auszudrücken**
- **Speichert 256 benutzerbearbeitbare Presets mit Editor/Librarian-Software**
- **Kompakt und bereit, überall dort zu spielen, wo du gerade bist**

Inklusive Editor/Librarian Software für Mac/PC

unosynthprox.com

IK MULTIMEDIA
SOUND BETTER

ikmultimedia.com

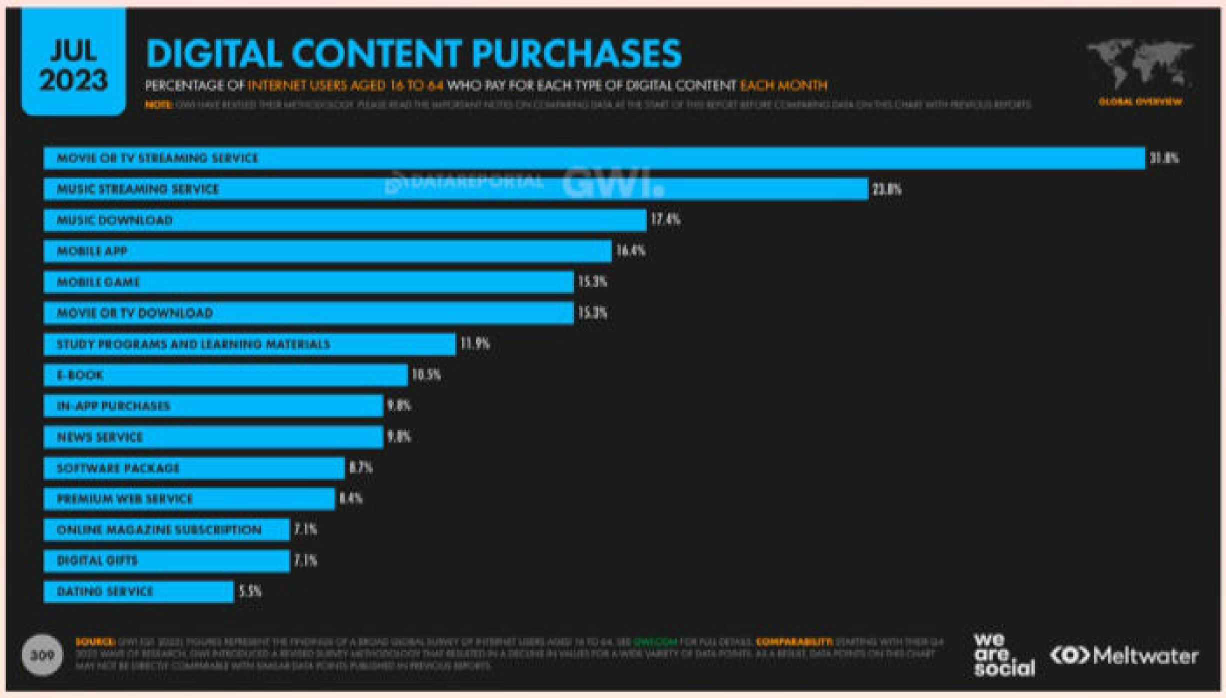
TIKTOK, META, YOUTUBE, X

SOCIAL MEDIA

VIEL ERFOLG MIT WENIG AUFWAND STEP-BY-STEP ZU SALES & BOOKINGS

Mehr Klicks, mehr Views, mehr Anerkennung. Wer Musik produziert, erwartet in irgendeiner Weise ein Feedback für seine Arbeit – seien es Likes, Kommentare, Verkäufe, Bookings oder Remix-Aufträge. Doch damit die Welt draußen von dir und deinem Sound erfährt, wollen Social-Media-Kanäle bespielt werden – aber bitte authentisch und mit voller Inbrunst! Ob Facebook, YouTube, Instagram oder TikTok, erst im gekonnten Zusammenwirken entfalten diese Plattformen ihre volle Schlagkraft. Beat erklärt Schritt für Schritt, wie du vorgehst, damit am Ende auch mehr Sales und Bookings für dich heraus springen. **von Julian Schmauch, Stefan Hofmann, Marco Scherer**

Bei Social Media kommt es immer darauf an, was du erreichen willst und wie viel zeit oder Muse du investieren kannst. Möchtest du Tracks verkaufen oder auf dich als Sounddesigner aufmerksam machen, um neue Aufträge zu bekommen? Oder sind Bookings das erklärte Ziel? So oder so: Das Schema „Hier ist mein neustes Pack / neuster Track / neuster Mix" wird mit hoher Wahrscheinlichkeit auf wenig Resonanz stoßen. Denn rund 85% aller Social Media Nutzer sind mit ihrem Smartphone eingeloggt und haben keinerlei Absichten, irgendwas runterzuladen, umständlich in neue, lange Tracks reinzuhören oder gar zu kaufen, während sie gerade im Zug sitzen oder mal eben kurz im Netz surfen.



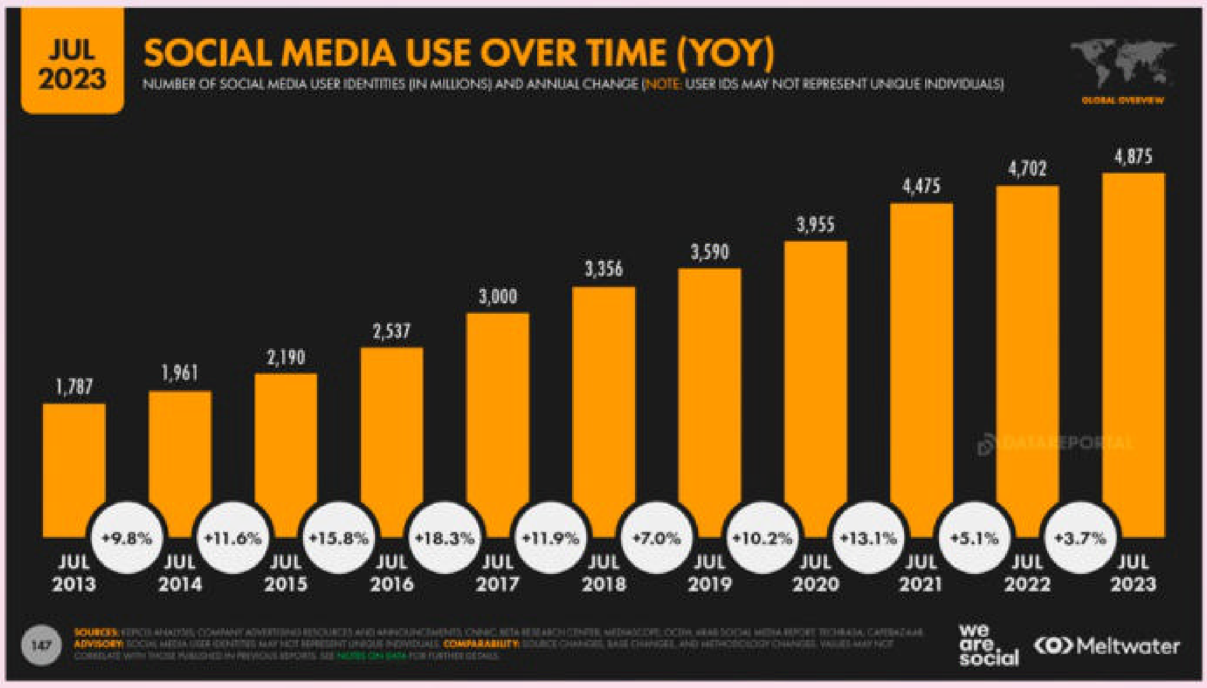
Beim Posten gilt es, schnell konsumierbaren Content zu kreieren. Deinen neuen Track könntest du also mit einem tollen Video garnieren – vielleicht sogar mit dir im Studio, bei der Arbeit am Track? Auf den folgenden Seiten wirst du noch viele weitere Anregungen für Inhalte finden.

Wie wichtig sind Likes und Follower überhaupt?

Toll aussehen tut es ja, wenn ma Hunderte Likes auf seine Posts bekommt und gar Tausende Follower auf seiner Fanpage vorzeigen kann. Für DJs und Artists heutzutage (leider) ein ernst zu nehmender Faktor, denn es geht das Gerücht um, Veranstalter würden ihre Line-ups mittlerweile eher nach dem Erfolg der Social Media Auftritte ausrichten, statt auf musikalische Qualität zu achten. Das können wir weder bestätigen noch widerlegen, jedoch kommt es am Ende aufs homogene Zusammenspiel von Inhalt und Reaktion an.

Eine für Producer erfreuliche Statistik: Musik-Streaming und -Downloads gehören zu den Top 3 digitalen Produkten, für die am meisten Geld ausgegeben wird. Quelle: GWI/Meltwater

So nützen endlos viele Likes auf einem Posting nicht viel, wenn du eigentlich erreichen willst, dass jemand deinen neusten Mix anhört, aber niemand draufklickt. Oder was bringen drei Millionen Fans, wenn nur fünf davon ein Posting von dir interessant finden? Das sind natürlich extreme Beispiele, das Fazit bleibt aber gleich: Interaktion ist der Schlüssel und authentischer Inhalt deswegen Pflicht! Je nach Typ auch gern persönlich. Je ehrlicher und homogener der Gesamteindruck, desto mehr Erfolg wirst du mit deinem Social Media Auftritt haben. Und finden Follower bei dir vielleicht sogar etwas, das es anderswo nicht gibt?



Die Zahl Social Media Nutzer nimmt seit Jahren permanent zu. Quelle: GWI/Hootsuite

Soll ich Posts boosten und Fans kaufen?

Likes, Comments und Follower lassen sich nicht erzwingen. Vom Kauf solcher Aktionen raten wir übrigens unbedingt ab, selbst wenn Anbieter wie Facebook diese selbst im Programm haben. Zwar bekommst du mit „geboosteten“ Posts tatsächlich mehr Likes, aber noch lange keine interessierten Fans. Diese Aktionen sind immer nur Strohfeuer ohne jegliche Nachhaltigkeit und werden dir weder Verkäufe noch treue Follower bescheren. Wohlgemerkt: es gibt einen Unterschied zwischen solchen Boosts und richtigen Anzeigen. Letztere sind deutlich teurer, dafür aber auch wirksam. Doch dazu später mehr, direkt von der Expertin.

» Tue, was zu dir passt und tue das konsequent. Gib deinem Publikum einen Grund, dir zu folgen. «

Wo wir gerade noch beim Boosten waren: auch Follower lassen sich kaufen, wovon wir allerdings ebenso abraten, denn obwohl du danach mitunter amtliche Follower-Zahlen aufweisen kannst, werden die Likes auf Posts für gewöhnlich trotzdem nicht mehr. Das liegt daran, dass das gekaufte Publikum nicht wirklich an deinem Angebot interessiert ist deine Page im schlimmsten Falle damit sogar noch abwertet. Denn wenn das Publikum nicht mit deinen Inhalten interagiert, geht der Algorithmus davon aus, dass deine Inhalte uninteressant sind. Von daher: Finger weg vom Fankauf!

Was kann ich mit Social Media erreichen?

Darauf gibt es natürlich keine allgemeingültige Antwort, jedoch solltest du die Plattformen für dich nutzen und dich am besten nicht abhängig von einer einzigen machen. Ein klassisches Beispiel ist eine eigene Webseite mit Newsletter, zu dem du deine Social Media Follower einladen kannst, beispielsweise mit gelegentlichen Giveaways. Denn so altbacken es klingen mag: Mailings sind immer noch die beste Verkaufsplattform überhaupt.

Auf den folgenden Seiten wirst du viele Tipps und Anregungen finden, wie du deine Netzwerke nach vorne bringst. Suche jene raus, die am besten zu dir passen, probiere aber auch immer mal was Neues aus. Denn nichts ist so beständig wie die Unbeständigkeit der Plattformen. Der Markt ist immer in Bewegung und man muss sich permanent anpassen. Wir wünschen dir viel Erfolg!

DIE AKTUELLSTEN SOCIAL MEDIA ZAHLEN AUS DEUTSCHLAND

Die wichtigsten Erkenntnisse:

- Das Wichtigste vorab: Facebook ist nicht mehr die größte Plattform in Deutschland. **Instagram hat Facebook** jetzt nicht nur bei der täglichen, sondern auch der wöchentlichen Nutzung **überholt**.
- Die Social Media Nutzung insgesamt wächst immer noch leicht.
- Die **Generation Z wird TikTok untreu**. Erstmals ist die tägliche Nutzung der 14-29-Jährigen gesunken.
- Dafür erobern alle anderen Altersklassen TikTok. Die Nutzung wächst bei allen über 30.
- Die Deutschen verbringen etwas weniger Zeit in den Newsfeeds, dafür deutlich mehr Zeit mit **Videos**.
- **Twitter/X** verliert User vor allem in der Generation Z – die älteren bleiben der Plattform treu.
- **LinkedIn wächst** und überholt das stagnierende XING.
- 18% der Generation Z nutzt **BeReal**, ältere kaum bis gar nicht.
- **Twitch** büßt in der Gen Z deutlich an Nutzung ein, gewinnt aber leicht Ältere hinzu.
- Jede*r vierte Deutsche ist **täglich auf Instagram** aktiv, in der Gen Z sogar über 60%.
- 1% der Deutschen sind täglich auf **LinkedIn** aktiv.

(von Felix Beilharz)

Quelle: Die neue ARD ZDF Onlinestudie 2023

Hands-on: Social Media Guidelines

Mit diesen 24 Tipps wirst du zum Social Media Profi

Alle posten, alle teilen auf Tik Tok, Instagram, Soundcloud und mehr – wo bleibt da die Zeit zum Produzieren? Wir haben 24 Tipps für dich, damit du im Social Media Alltag nicht den Kopf verlierst. Von der Planung über die Content Produktion hin zur Auswertung wirst du so zum Profi in Sachen Reels, Shorts und Live-Streams.

Part 1: Vorbereitung und Planung

1 | Wer bist du ?

Du kannst Content produzieren und posten wie ein Weltmeister – wenn dir nicht klar ist, was dich ausmacht, kann das alles verpuffen. Also setze sich mit einer Notiz-App (oder altmodisch mit Stift und Zettel) hin und schreibe auf, was du machen willst. Ob das Beats produzieren, Mixing anbieten, Sounds designen und verkaufen oder der der nächste Rap-Superstar ist (oder eine Kombination davon) – das wird deine Mission. Denn so kannst du dir viel besser überlegen ....

2 | Was willst du?

... was deine Ziele sind. Zum einen bei deiner inhaltlichen Ausrichtung. Bis wann willst du das erreichen? Mit wem möchtest du zusammenarbeiten? Wie soll das finanziell alles aussehen? Und dann machst du dir eine zweite Liste an Zielen für deine Social Media Kanäle. Wie viele Follower bis wann? Wie viele Verkäufe oder Kunden durch Posts? Wie viele Aufrufe deiner Videos? So hast du von Anfang an etwas Greifbares, an dem du den Erfolg deiner Social Media Arbeit messen kannst.

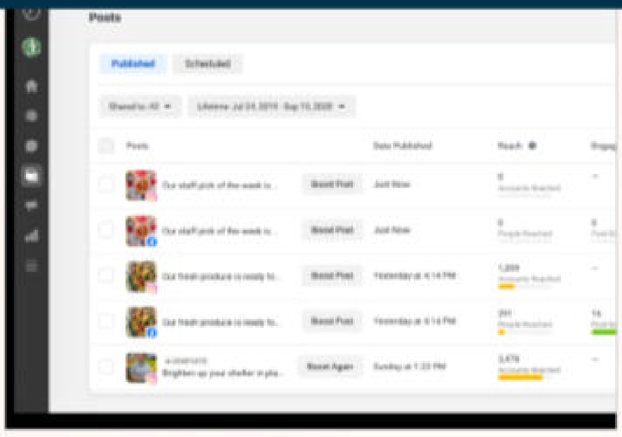
3 | Deine Vorbilder

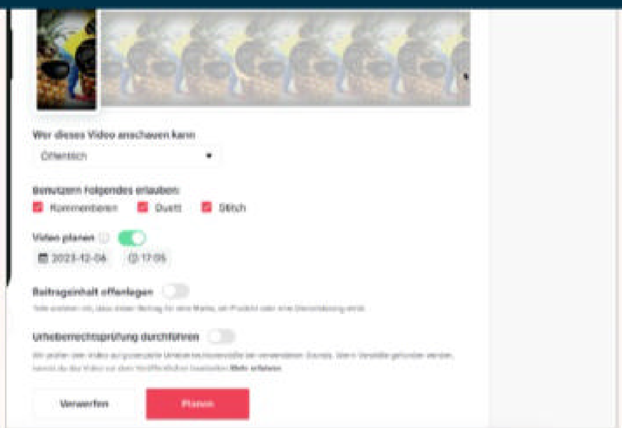
Geh früh in die Recherche – wahrscheinlich folgst du bereits einigen Profilen, die in deinem Wunschgebiet erfolgreich sind. Falls nicht: Diese Recherche kann sich sehr lohnen! Schau dir Profile von Producern oder Sounddesignern genau an: Was posten sie? Wie oft? Auf welchen sozialen Medien sind sie am aktivsten? Wie interagieren sie mit Followern? Hol dir Inspiration!

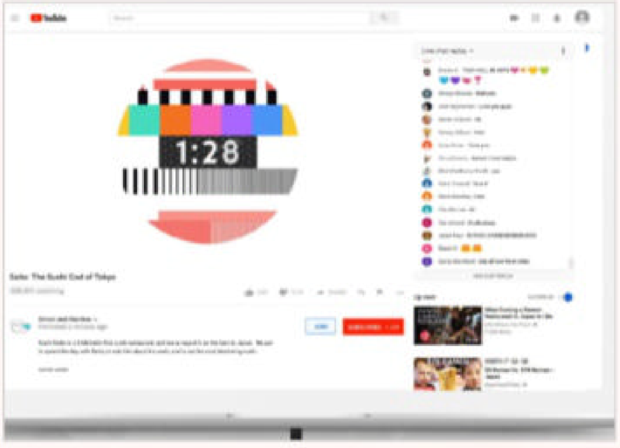
4 | Kill your Idols – Wo gehst du deinen eigenen Weg

Oft genug merkt man bei genauerem Hinsehen, dass das Vorbild XY manches so macht, wie man es selbst nie machen würde. Vielleicht möchte man sein Gesicht eben nicht auf Bildern und in Videos sehen. Oder nicht auf jeden viralen Trend aufspringen. Oder vielleicht gerade sich selbst und die aktuellen Memes und Trends viel mehr in den Vordergrund rücken. Notiere dir alles in der Notiz von Tipp 1!

Vorplanen auf Instagram, Tik Tok und YouTube







1 Meta Suite vorplanen

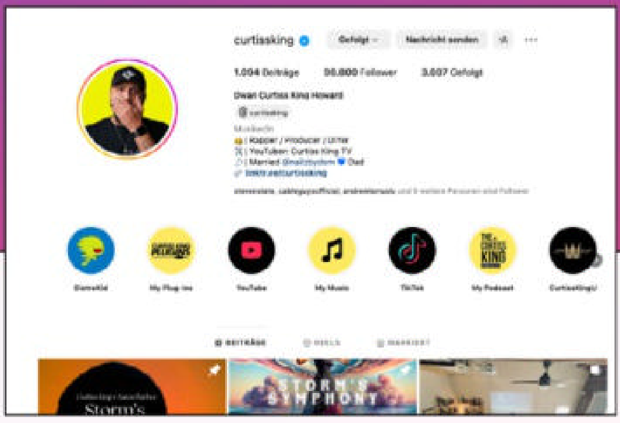
Sobald ihr euch auf Facebook und Instagram ein Künstler-Profil angelegt habt, könnt ihr für Posts die Meta Business Suite nutzen. Mit der kostenlosen Website der Facebook-Mutterfirma lassen sich Posts, Reels und sogar Stories vorplanen. Dazu könnt ihr hier auch Werbekampagnen erstellen, bezahlen und planen – ein wichtiges Werkzeug im Social Media Alltag!

2 Tik Tok vorplanen

Beim Kurzvideodienst Tik Tok gibt es, was das Planen von Videoveröffentlichungen betrifft, eine etwas ungewöhnliche Besonderheit: ihr könnt das nur auf der Webversion im Browser machen. Ihr ruft dort also tiktok.com auf, loggt euch mit eurem Account ein und geht dann auf „Neuen Post erstellen“. Hier bekommt ihr nun die Möglichkeit Videos vorzuplanen.

3 YouTube Release planen

Im Vergleich zu Instagram und Tik Tok, wo Videos einen spontaneren Charakter haben, ist das Vorplanen fester Bestandteil beim Workflow auf YouTube. Dazu kann es sich bei besonderen Videos lohnen eine „Premiere“ voranzukündigen. Hier bekommen eure Follower eine gesonderte Benachrichtigung, dazu gibt es direkt zum Veröffentlichungstermin einen Premieren-Chat.



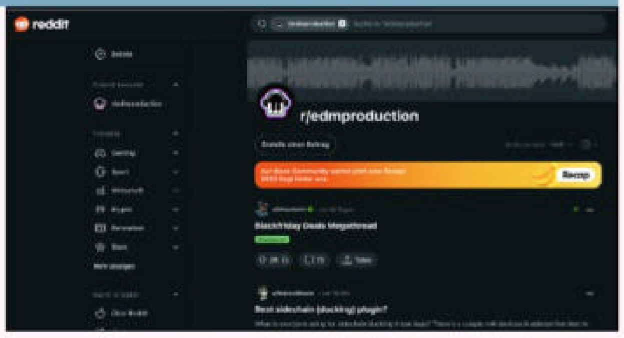
5 | Corporate Identity

Bei der Flut an Posts, die wir jeden Tag sehen, ist der Wiedererkennungswert das höchste Gut. Denn auch wenn das komisch klingt: Du bist eine Marke. Wenn du an bekannte Marken denkst, haben diese einen einprägsamen Namen, meistens ein besonderes Logo und Farben oder Farbkombinationen, an denen man sie erkennt – Corporate Identity nennt man das. Stecke in bei dieser Vorarbeit viel Zeit in die Entwicklung deiner „CI". Denn je höher der Wiedererkennungswert ist, desto eher bleibst du Menschen auch in Erinnerung.

6 | Vorproduktion – Deine Social Media Tage

Was die eigentlichen Videos, Bilder und Beiträge betrifft, kommst du zu den besten Ergebnissen, wenn du dir einmal im Monat einen bis drei Tage (je nach Menge und Aufwand) Zeit nimmst, um Beiträge für alle Kanäle vorzuproduzieren. Für das eigentliche Vorplanen gibt es verschiedene Tools (siehe Tipps-Box). Wie oft du postest, musst du am Ende selbst wissen. Oft hört man täglich. Das bedeutet aber auch, Content für durchschnittlich 30 Tage auf mehreren Kanälen produzieren zu müssen. Unter Umständen reichen zwei bis drei Posts pro Woche, immer an den gleichen Tagen, je nach Kanal, vollkommen aus.

Part 2: Inhalte – Welcher Content für welchen Kanal



7 | Finde dein Medium

Nachdem du weißt, wer du bist und was du erreichen willst, geht es jetzt auch darum, zu überlegen, was du posten willst: eher Videos, eher Bilder und Grafiken oder eher Texte – je nach Vorliebe gibt es soziale Medien, die sich für das eine (Videos: Tik Tok, Instagram, YouTube; Bilder: Instagram, Facebook, Twitter/X) oder andere (Texte: Facebook, Twitter/X, Reddit, Foren) besser eignen. Grundsätzlich gilt hier: versuche dich auf zwei bis drei Plattformen zu konzentrieren.

8 | Was posten?

Was du in deine Posts packst, hängt natürlich stark davon ab, in welche Richtung du dich entwickeln möchtest. Als Producer, der Beats verkaufen möchte, braucht es anderen Content, als als Sounddesigner mit Preset Packs oder als Mixing Engineer. Aber da es grundsätzlich um Musikproduktion geht, ist für deine Follower neben deinem Produkt (also den Beats, Sounds oder Mixes) auch die Arbeit hinter den Kulissen interessant. Vom Studioalltag über ein lustiges LipSync-Video hin zum Teaser eines kommenden Produkts oder einer kurzen Songidee geht es vor allem darum, viele Facetten deines Alltags zu zeigen.

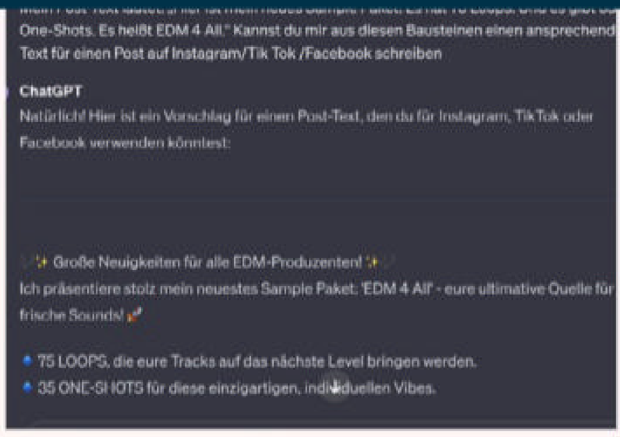
9 | Engagement, Engagement, Engagement

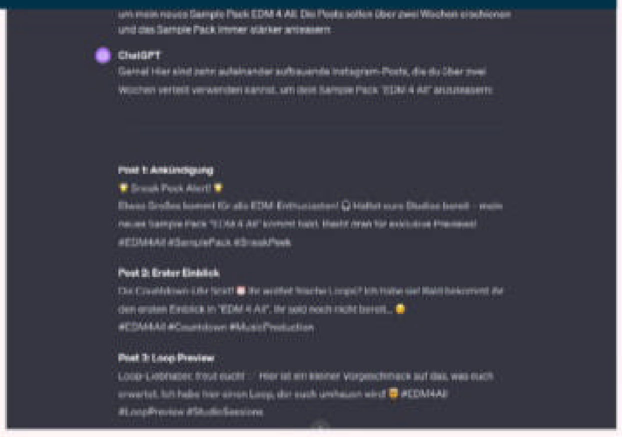
Auch wenn es komisch wirkt und man sich anfangs vielleicht noch etwas scheut: die Followerzahlen wachsen dann schneller, wenn ihr die Zuschauer in jedem Post und Video explizit zum Folgen und Abonnieren auffordert. Genauso wie die Beat-Käufe dann mehr wachsen, wenn ihr Sales oder Aktionen wie Gewinnspiele oder Remix-Contests macht – Engagement ist das Zauberwort. Was immer ihr also postet, irgendwo im Text, Bild oder Video sollte eine Aufforderung sein, die eure Zuschauer zum Handeln bringt – also zum Beispiel den Follow-Button zu klicken oder in den Kommentaren einen Vorschlag da zu lassen.

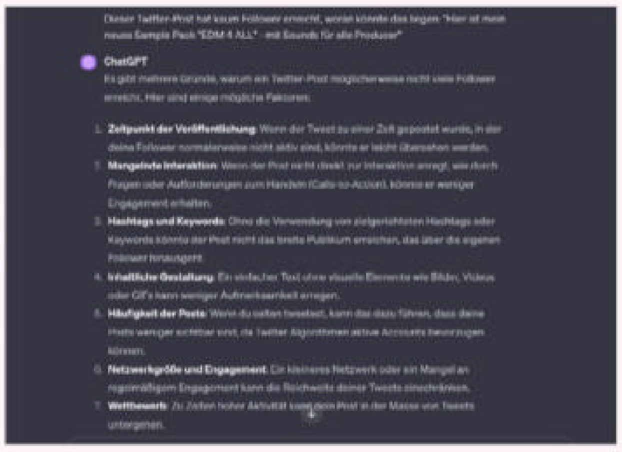
10 | Posting-Texte mit Chat GPT entwerfen

KI-Tools wie ChatGPT können bei der Produktion von Content sehr hilfreich sein. Beim Verfassen von Texten, die die Follower ansprechen und obendrauf vielleicht noch besonders lustig sind, aber dann doch nicht zu sehr anbiedern... kann man schnell verzweifeln. Werkzeuge wie ChatGPT helfen euch dabei, aus ein paar Stichworten ansprechende Texte für die Posts oder sogar Skripte für eure Videos zu schreiben.

3 Prompts für ChatGPT für Social Media Posts







1 Texte optimieren

Zum Verfassen von knackig klingenden Texten ist nicht jede(r) geboren, warum nicht ChatGPT fragen? „Mein Post-Text lautet: „Hier ist mein neues Sample Paket. Es hat 75 Loops. Und es gibt 35 One-Shots. Es heißt EDM 4 All." Kannst du mir aus diesen Bausteinen einen ansprechenden Text für einen Post auf Instagram/Tik Tok / Facebook schreiben". Und schon geht es los.

2 Post-Serien produzieren

Einen Schritt weiter geht ihr, wenn ihr zusammen mit ChatGPT eine ganze Serie an Posts generiert. „Ich brauche Texte für zehn Instagram Posts. Sie sollen aufeinander aufbauen. Es geht um mein neues Sample Pack EDM 4 All. Die Posts sollen über zwei Wochen erschienen und das Sample Pack immer stärker anteasern".

3 Feedback einholen

Im alltäglichen Rauschen des Social Media Waldes kann auch der schönste Posting-Text untergehen. Und manchmal ist man ratlos (und frustriert darüber!), warum das so ist. Hier ChatGPT zu bitten: „Dieser Twitter-Post hat kaum Follower erreicht, woran könnte das liegen", kann hilfreiches Feedback und neue Ideen bringen.

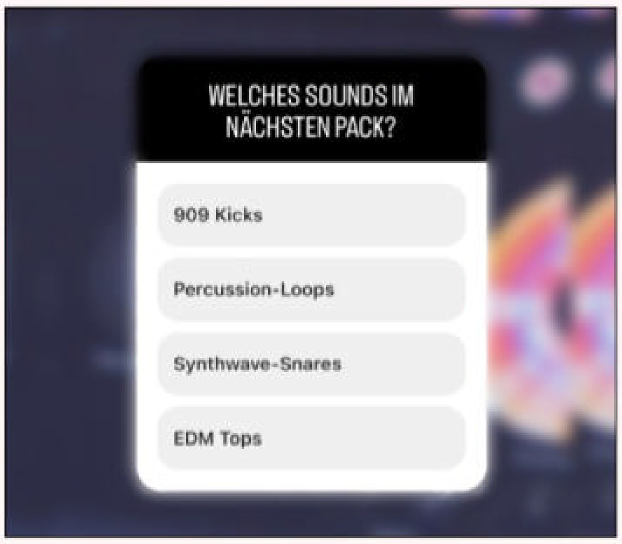
Part 3: Visuals – Optik ist King

11 | Hashtags, hashtags, hashtags – Aber nicht zu viele!

Eine Mischung aus Recherche und alltäglichem Ausprobieren wird euch zu den passenden Hashtags in der richtigen Anzahl bringen. Aber sie lohnt extrem! Denn nutzt ihr keine Hashtags in euren Posts, ist die Chance, dass diese in Suchen auftauchen oder potentiellen Followern vorgeschlagen werden, weitaus geringer. Auch hier gilt: Die Dosis macht die Mischung – übertreibt es also nicht mit zu vielen Hashtags.

12 | Umfragen, Votings, Remix Contests und Gewinnspiele

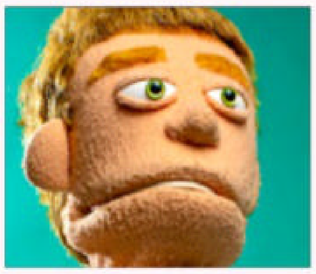
Bei euren Posts sollte es nicht nur im eigene Inhalte gehen, sondern darum, wie man die Community einbindet. Mit Aktionen wie Gewinnspielen, Umfragen, Votings, kurzen Live-Streams oder Remix Contests sprecht ihr eure Follower direkt an. Und bei allem Verkauf kann das Posting und Arbeiten auf Social Media weniger einsam sein, wenn man um seine Marke herum eine Community aufbaut.



13 | Deine Farben – Vorlagen mit Corporate Identity

Habt ihr euch nach dem Brainstorming beim Thema Corporate Identity für einen Namen, ein Logo und eine Farbgebung entschieden, erleichtert ihr euch den Social-Media-Alltag sehr, wenn ihr euch in Grafik- und Videoschnitt-Apps wie Photoshop, Canva, Premiere Pro oder Davinci Resolve Vorlagen anlegt. So stellt ihr sicher, dass ihr beim Produzieren von Content euer Logo, euren Namen und die Farbgebung immer am Start habt.

14 | Gesicht oder nicht? – Wie du ansprechende Bilder und Grafiken machst, ohne selbst darauf zu erscheinen



Es ist leider so – die Algorithmen der meisten sozialen Medien springen mehr auf Posts mit Bildern und Videos menschlicher Gesichter an, als auf welche nur mit Text oder Grafiken. Was aber, wenn man sein Gesicht nicht unbedingt in die Kamera halten möchte? Das bietet kreative Möglichkeiten. So nutzt der große Musikproduktions-YouTuber Reid Stefan zum Beispiel eine Puppe vor der Kamera. Oder ihr lasst eine KI wie Midjourney Superheldenproduzenten erstellen, die eure Alter Egos auf Social Media werden.

15 | Remix mit KI-Grafikern

Die neue Riege an KI-Tools im Bereich Grafik wie Midjourney oder Dall-E 3 (kostenlos in Bing verfügbar) erlaubt abgefahrenes Grafikdesign. Lasst die KI ein Bild von euch im Studio so umgestalten, dass ihr ausseht, wie ein Fabelwesen. Oder macht einen Screenshot eines DAW-Projekts und sagt der KI, dass ihr daraus einen Flyer machen wollt. Hier sind eurer Fantasie fast keine Grenzen gesetzt – vorsichtig solltet ihr bei KI-Bildern von Prominenten sein. Denn nutzt ihr solche Bilder für Posts ungefragt, könnte das unter Umständen Post vom Anwalt geben.

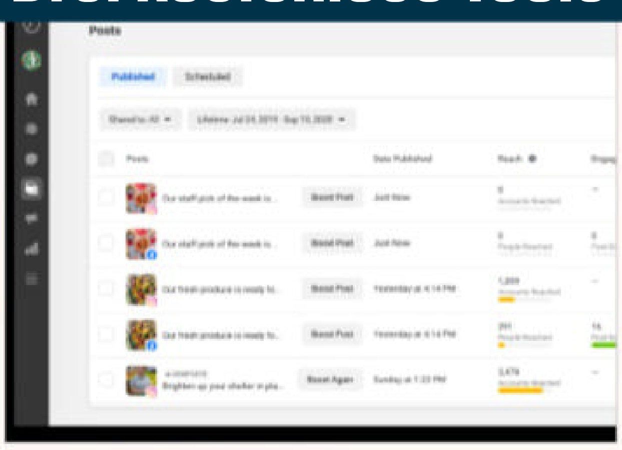
16 | Fototermin im Studio-Alltag

Was Content aus dem Studioalltag betrifft, kann es davon nicht genug geben. Ob nun Fotos von euch am Mischpult, von der neuen Lavalampe auf dem MIDI-Controller, kurze Videos beim Produzieren mit Laptop auf dem Balkon oder der Screenshot aus der DAW von einem neuen Beat – ALLES kann für eure Follower interessant sein.

17 | Spontanität Ist gefragt – Stories und Shorts

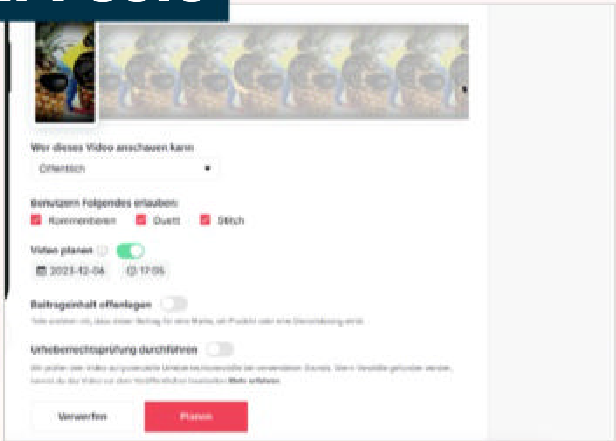
Aktionen wie das Unboxing eines neuen Synthesizers oder mal kurz auf den Laptopbildschirm mit dem Smartphone zu halten und dort ein Snippet

Drei kostenlose Tools für Posts



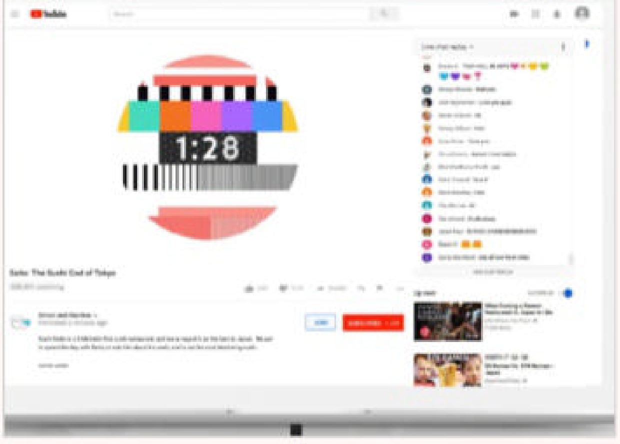
1 Canva Vorlagen bauen

Schon mit der kostenlosen Basisversion von Canva erzeugt ihr professionell aussehende Bilder und Grafiken für Posts. Hier einen einheitlichen Look in Vorlagen für die verschiedenen Kanäle zu erstellen ist sehr einfach. Dazu gibt es einen KI-Bildgenerator, eine umfangreiche Stock Image Library und unzählige fertige Vorlagen. Hier kannst du nichts falsch machen.



2 Bilder verschönern

Meistens nutzt man das Smartphone für die Alltagsbilder beim Produzieren am Laptop. Mit den integrierten Möglichkeiten bei Android und iOS lassen sich Bilder zwar schon ein wenig nachbearbeiten. Aber mit einem Editor wie Pixlr holt ihr aus euren Bildern noch mehr raus. Hier gibt es abgefahrene Filter und KI-gestützte Funktionen, um eure Bilder noch außergewöhnlicher aussehen zu lassen.



3 Posts automatisieren

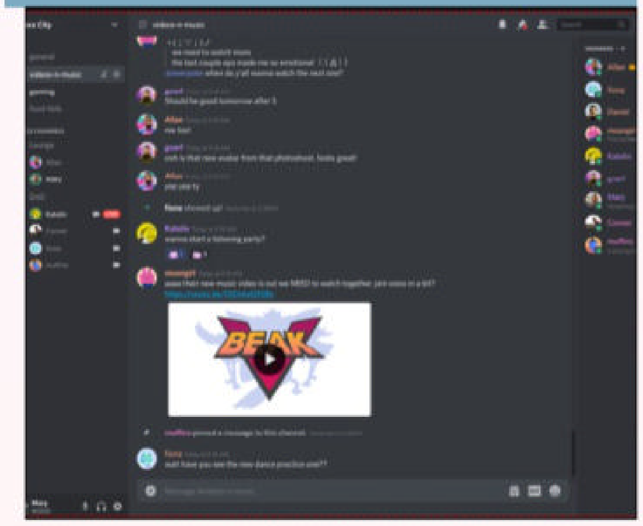
Jeder Bild in einem Post auf Instagram wird automatisch in einem Dropbox-Ordner gespeichert. Jedes neue Video auf dem Youtube-Kanal wird automatisch im Discord-Kanal und auf eurer Facebook-Seite gepostet. Das und viele andere Automationen sind mit Zapier möglich. Auf der Seite meldet ihr euch mit euren Accounts an und wählt dann aus den über 6000 Automationen aus – viele davon kostenlos!

des neusten Beats zu filmen, lockern das Alltagsposting auf. So zeigt ihr spontan euren Followern, an was ihr gerade arbeitet. Gerade für Stories auf Instagram oder Shorts auf Youtube eignet sich dieses Format.

18 | Frag die Experten - Grafiker und Video-Experten engagieren.

Wer sich beim Erstellen von Grafiken, Bearbeiten von Bildern und Schneiden von Videos schon etwas reingefuchst hat, wird wissen, wie viel Arbeit die visuellen Aspekte machen können. Eine professionelle Grafikdesignerin oder einen professionellen Film-Editor dauerhaft anzuheuern, geht zwar meistens über das Budget hinaus. Aber allein zum gemeinsamen Erstellen der Vorlagen oder für einen Workshop zum Thema Schnitt kann sich das Buchen eines Profis aus dem visuellen Bereich extrem lohnen. KI-Tools und Tutorials können das direkte Feedback eines Profis (bisher) nicht ersetzen.

Part 4: Interaktion und Analyse



19 | Wie du am besten mit deinen Fans interagierst

Alles Planen von Posts und Produzieren von Content verpufft, wenn man ansonsten auf seinen Kanälen für seine Follower nicht existiert. Antwortest du aber auf Kommentare unter deinen Posts, stellst vielleicht selbst Fragen oder diskutierst (zivilisiert!) mit deinen Followern über ein Thema, wirst du für sie greifbarer.

20 | Discord-Server für mehr Interaktion

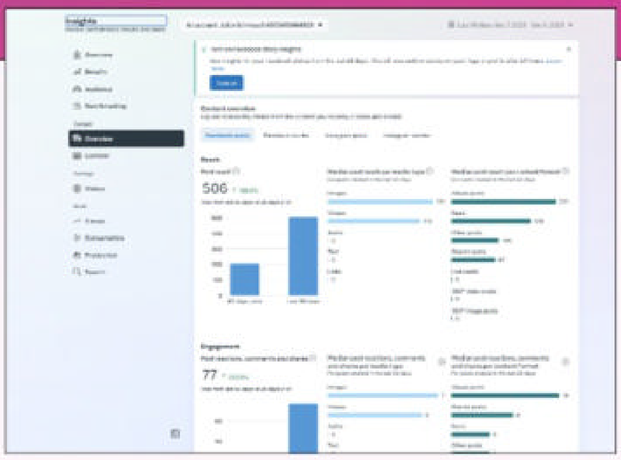
Noch unmittelbarer als über Kommentare auf Instagram, Tik Tok oder YouTube, sind Chats, allen voran auf Discord. Aber auch bei Livestreams auf Twitch oder Premieren auf YouTube kannst du in Echtzeit mit deinen Followern interagieren. Das gibt den anwesenden Usern ein noch stärkeres Gefühl des Eingebundenseins – sie haben so einen direkteren Zugang zu dir.

21 | Kundenbindung

Wer einmal etwas bei dir gekauft hat, ob einen Beat, ein Sample Paket oder das Mixing eines Songs, und der damit zufrieden war, hat großes Potential das wieder zu tun und zu verbreiten. Hier also bestehenden Kunden Rabatte anzubieten und Anreize für Freundschaftswerbung zu schaffen, auch über das Cross-Posting auf Social Media, kann DER Schlüssel für höhere Umsätze und größere Reichweite sein.

22 | Virales / Trend Surfing

Alle sozialen Medien leben von viralen Trends. Das muss nicht unbedingt die Ice Bucket Challenge im Studio sein, aber gerade auf Tik Tok gehen fast wöchentlich neue Songs viral – sie unterlegen



dann tausende von Videos. Warum hier nicht mal die Melodie eines viralen Songs mit einem eigenen Beat hochladen? Oder den unvermeidlichen Weihnachtssong mit Sounds aus dem eignen Sample Paket nachbauen?

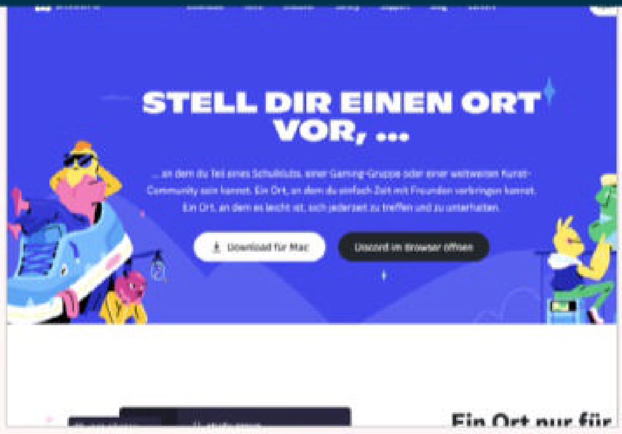
23 | Konstante Analyse und Anpassung

Nichts, was wir dir hier empfehlen, ist in Stein gemeißelt. Das bedeutet eben auch, das du regelmäßig in deinen Social Media Kanälen analysierst, welche Posts wann am erfolgreichsten waren. So passt du Postingzeiten und -tage an, wirfst vielleicht sogar deine Content-Strategie komplett über den Haufen. Das Wichtigste bei allen Social Media Plattformen ist die Konstanz, also dass du nicht aufhörst zu posten. Ob und wie oft du das änderst, ist am Ende weit weniger wichtig.

24 | Break the rules

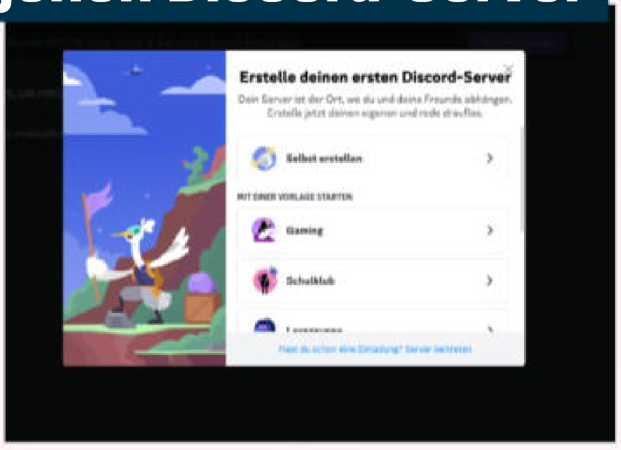
Du kannst jeden Post anders gestalten, drei Posts an einem Tag absetzen und dann einen Monat gar nicht, nur Text posten oder ein zehnminütiges Video mit Schneegestöber – und damit extrem erfolgreich sein. Was wir dir in diesen Tipps empfehlen, darf, kann und muss an den Stellen anders gemacht werden, wo es für dich nicht passt.

So erstellst du einen eigenen Discord-Server



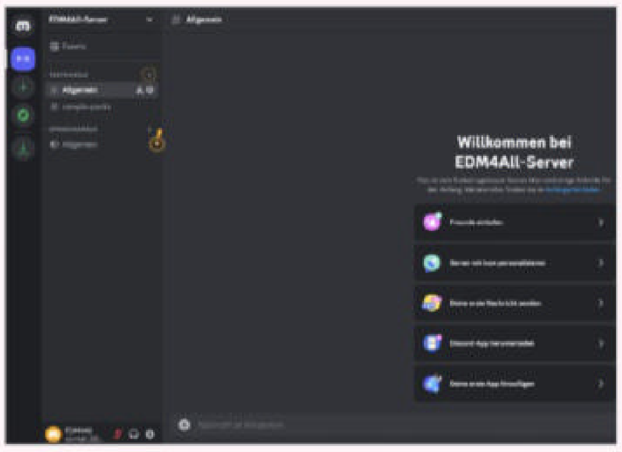
1 Account anlegen

Ohne kostenlosen Discord-Account kein Discord-Server. Deswegen brauchst du zum Einstieg Benutzerkonto bei Discord. Überlege bei der Auswahl des Benutzernamens gut, es sollte eindeutig deine „Marke“ daran erkennbar sein. Und zum Start kannst du Discord sogar direkt im Browser, ganz ohne die Software zu installieren, nutzen.



2 Server anlegen

Hast du gerade zum ersten Mal deinen Discord-Account angelegt, wirst du danach direkt mit einem Menü zum Erstellen eines eigenen Discord-Servers begrüßt. Falls du bereits einen Account aktiv nutzt, klicke in Discord links in der Liste der bestehenden Server unten auf das große Plus und wähle dann „Selbst erstellen“.



3 Einstellungen

Wähle dann „Für einen Club oder eine Community“ als Zweck, überlege dir einen passenden, eindeutigen Servernamen und lade dazu ein Bild mit dem Logo deiner Marke als Server-Bild hoch. Im linken Bereich deines Servers kannst du verschiedene Text- oder Sprachkanäle anlegen. Dazu bekommst du in der Mitte bei „Freunde einladen“ den Link zu deinem Server, den du an deine Follower sendest.

Jetzt wird's vertikal

7 Tipps für top Shorts & Reels

Social-Media-Plattformen deren Nutzer Inhalte vor dem Handy konsumieren werden von den Content-Spezialisten dieser Welt mit Videos und Bildern im passenden Hochkantformat gefüttert. Mit diesen 7 Tipps schaffst auch du es mit deinen vertikalen Videos durchzustarten.

Passe deine Videos an

Wenn du auf kurze Clips für die Plattformen Instagram, TikTok und YouTube-(Shorts) setzt, kannst du deine Videos allesamt im vertikalen Format produzieren. Die schlechte Nachricht ist, dass jede Social-Media-Plattform anders funktioniert und du deine Videos gegebenenfalls auf die jeweilige Plattform noch einmal anpassen musst. Auf TikTok und bei YouTube-Shorts solltest du beispielsweise auf schnelle Schnitte setzen. Achte darauf, dass die Videos kurz und prägnant sind und durch einen zügigen Erzählstil punkten. Experimentiere mit den eingebauten Effekten und Filtern auf TikTok, um deinem Video einen zusätzlichen kreativen Touch zu verleihen. Auf Instagram kannst du deine Videos etwas länger und ruhiger gestalten. Achte auch auf die visuelle Ästhetik deines Instagram-Feeds und passe die Thumbnails an, damit sie ins Gesamtbild passen.

Faceless Videos

Nicht jeder Musiker ist für ein Leben vor der Kamera gemacht. Faceless Videos sind ein guter Weg, um die eigene Musik zu verbreiten aber dennoch anonym zu bleiben. Da dein Gesicht nicht im Mittelpunkt steht, lege den Fokus auf visuelle Elemente. Wähle ansprechende Hintergründe und Settings aus, die die Ästhetik deiner Musik unterstreichen.

Nutze ansprechende Lichteffekte und Farben, die die Stimmung deiner Musik unterstützen. Erzähle Geschichten durch visuelle Elemente oder Objekte – beispielsweise eine visuelle Darstellung des Songtexts. Oder trage in deinen Videos eine auffällige Maske, um einen besonderen Fokus zu schaffen. Außerdem kannst du deine Hände beim Spielen deiner Synthies zum Song oder deine DAW beim Abspielen des Songs filmen. Tutorials lassen sich ganz einfach mit Bildschirmaufnahmen deiner DAW und einer Vertonung der einzelnen Schritte durch AI-Sprecher realisieren. Trotz der Faceless-Strategie solltest du darauf achten, dass deine Markenpräsenz erhalten bleibt. Verwende dein Logo oder andere visuelle Markenzeichen, um eine Konsistenz in deinen Videos zu bewahren.

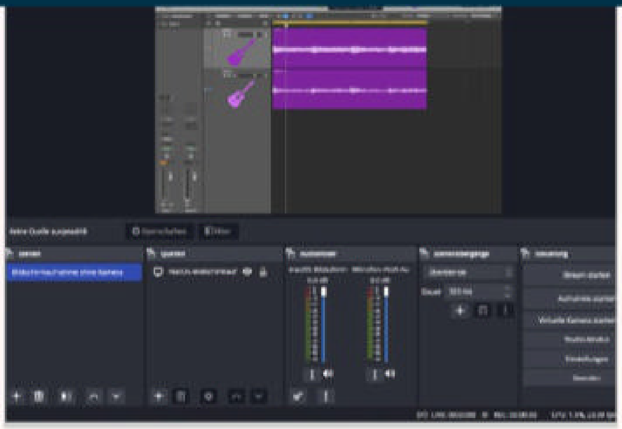
Nutze Videotemplates

Ein Videotemplate ist ein vorgefertigtes Video, das du ganz einfach an deine Wünsche anpassen kannst. So kannst du auch mit wenig Erfahrung in Bezug auf Animationen, Grafikdesign und Videoschnitt schnell spannende Videos erstellen. Neben der Zeitersparnis kannst du so auch für eine Konsistenz zwischen deinen Videos sorgen. Video-Templates kommen oft mit Platzhaltern für Videos, Logos und Texte daher, die ganz einfach per Drag-And-Drop geändert werden können und auch Effekte und Übergänge lassen sich problemlos anpassen. So kannst du auch ziemlich fix mehrere Versionen eines Videos produzieren und testen, welche Variante am besten performt.

Erzeuge Spannung durch Animationen

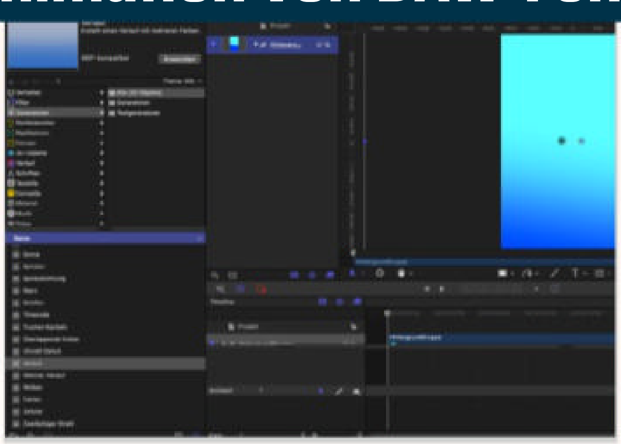
Heutzutage gibt es so viele Inhalte auf den verschiedenen Social-Media-Plattformen, dass es schwierig ist, aus der Masse herauszustechen. Wenn du nicht nur Spaß am Musikmachen, sondern auch am Erstellen von Videos hast, solltest du dich mit Videoani-

Apple Motion Tutorial: Animation von DAW-Fenstern



1 Record your Screen

Als Erstes erstellen wir eine Bildschirmaufnahme unserer DAW. Wir wollen ein kurzes Tutorial-Video zur Synchronisation von zwei Akustikgitarrenspuren in Apple Logic Pro X erstellen. In diesem Fall achten wir darauf, alle Schritte in einer Aufnahme durchzuführen, um später keine Schnitte machen zu müssen und sorgen so für einen besseren Fluss.

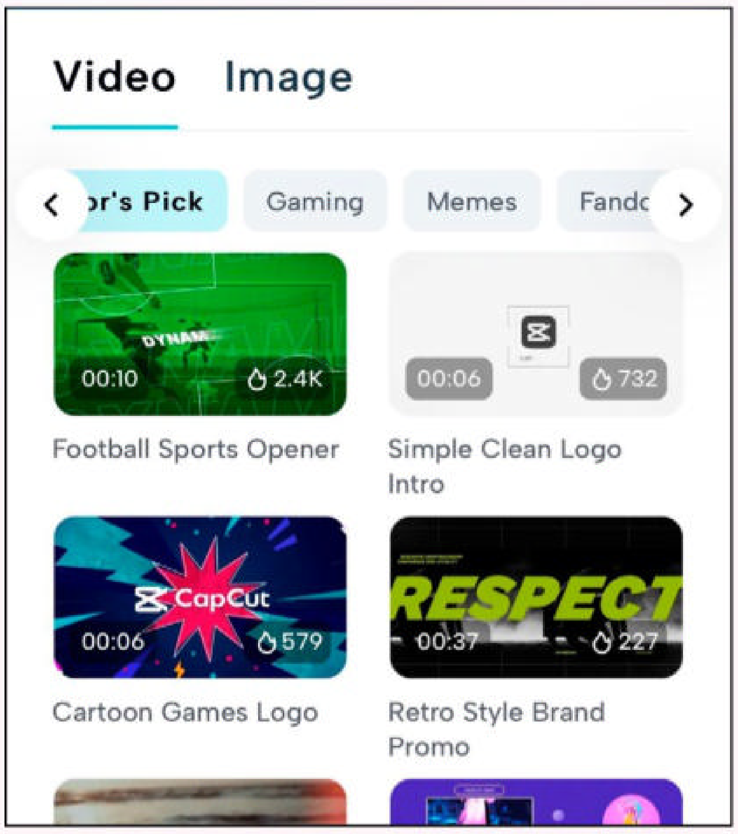


2 Hintergrund wählen

Wir öffnen Apple Motion und erstellen ein neues Projekt. Da wir ein Video für TikTok produzieren, wählen wir das vertikale Format von 1080x1920 und 30 fps. Als erstes sorgen wir für einen coolen Hintergrund, indem wir in der Mediathek unter Generator das Modul „Verlauf" in unser Projekt ziehen. Anschließend passen wir die Farben und Ausrichtung an.

3 Video Importieren.

Als nächstes importieren wir unser Video und passen die Größe so an, dass rechts und links noch etwas Platz ist. Nun haben wir alles im Sichtbereich und können mit dem Zuschneiden beginnen. Ziel ist es, nur die wichtigen Informationen darzustellen. Wir klicken auf das Video, gehen auf Eigenschaften und können hier unter „Zuschneiden" das Video anpassen.



Videotemplates wie sie beispielsweise von Capcut angeboten werden, können eine große Hilfe bei der Erstellung spannender Videos sein.

mationen auseinandersetzen. Zu den bekanntesten Video-Animationsprogrammen zählen unter anderem Adobe After Effects und Apple Motion. Besonders bei der Erstellung von Tutorial-Videos kannst du mit ein bisschen Know-How in Bezug auf Animationen für coole Effekte sorgen, die deine Zuschauer vor dem Bildschirm fesseln. Ein sehr guter Einsatzzweck animierter Grafiken sind DAW-Tutorial-Videos. So kannst du aus Bildschirmaufnahmen, die du beispielsweise mit der kostenlosen Streaming-Software OBS erstellst, die einzelnen Plugin-Oberflächen herausschneiden, diese in das Video fliegen lassen, den Hintergrund ändern und auf bestimmte Bedienelemente zoomen. Deine Videos werden dadurch spannender und sehen zudem noch viel besser aus. Zum Einstieg in die Welt der Animation haben wir für dich auf diesen beiden Seiten einen Workshop zur Animation von DAW-Fenstern in Apple Motion vorbereitet.

Trends sind dein Freund

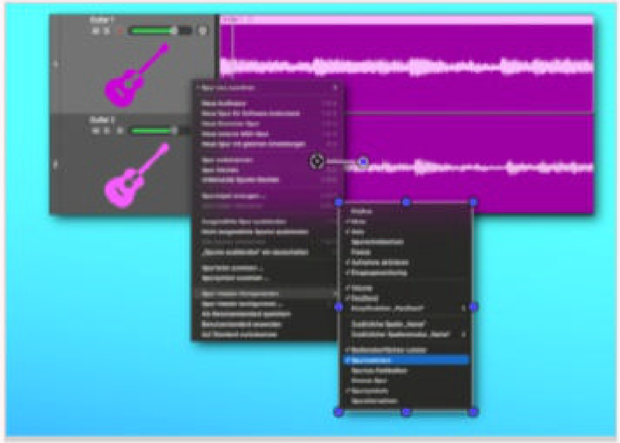
Ein sehr guter Weg, viele Aufrufe auf deine Videos zu bekommen, ist, auf den Zug der aktuellen Trends aufzuspringen. Besonders auf der Plattform TikTok kannst du ziemlich viel Aufmerksamkeit erzeugen, wenn du einen aktuellen Trend erkennst und ein Video dazu produzierst. Doch was sind Trends eigentlich? Trends können viele Dinge sein. Vor kurzem hat ein bekannter Streamer einen Energy-Drink herausgebracht. Die Videos der ersten Geschmackstester sind ziemlich viral gegangen, da jeder wissen wollte, wie das Getränk schmeckt. Ich habe mir damals auch ein paar Dosen gekauft und sie abends, für eine schnelle Kühlung, in das Gefrierfach gepackt und, wie das so ist, leider vergessen. Am Morgen wurde ich dann durch einen lauten Knall geweckt und als ich das Gefrierfach öffnete, waren die Dosen explodiert und ich hatte leckere Eiswürfel mit dem Geschmack des Energydrinks. Natürlich habe ich sofort mein Handy gezückt und ein kurzes Video meines Erlebnisses produziert. Dieses erreichte in kurzer Zeit über 60.000 Aufrufe – mehr als jedes Songvideo auf meinem Kanal. TikTok hatte erkannt, dass dieses Video zum aktuellen Trend gehört und es dadurch gepusht. Auch Songs können solche Trends auslösen. So schaffte es Nina Chuba mit ihrem Hit „Wildberry Lillet“ innerhalb kurzer Zeit sehr viele Menschen für den Song zu begeistern. Viele Musiker haben die Welle der Begeisterung genutzt und Coverversionen, Song-Challenges und Parodien des Songs auf TikTok veröffentlicht und konnten so von der Bekanntheit des Songs profitieren und ihre Aufrufzahlen maximieren. Bei Trends ist es wichtig, dass du deine Augen und Ohren offenhältst und schnell reagierst, wenn du einen neuen Trend ausfindig machst.

Interagiere mit deinem Publikum

Soziale Medien leben von der Interaktion ihrer Nutzer. Je mehr Kommentare geschrieben, Posts geteilt und Likes vergeben werden, desto erfolgreicher ist die Plattform. Es war wohl noch nie so einfach wie heutzutage, mit Menschen aus aller Welt in Kontakt zu treten und sich eine eigene Community aufzubauen. Doch der Weg zur großen, globalen Fanbase ist kein leichter und erfordert auch ein bisschen Arbeit. Wichtig ist, dass du in den Kommentarspalten deiner Posts aktiv bist und auf jeden Kommentar reagierst, egal ob positiv oder negativ. Je mehr Diskussionen unter deinen Beiträgen stattfinden, desto relevanter werden sie für die jeweilige Social-Media-Plattform. TikTok beispielsweise bietet ein Feature, das es dir erlaubt mit einem Video auf einen Kommentar zu antworten. So kannst du noch enger mit deiner Community interagieren. Teile deine Erfahrungen, Fehlschläge und Erfolge mit deinen Zuschauern, involviere sie durch Umfragen und Abstimmungen in deinen Musikproduktionsprozess und gewähre tiefe Einblicke in deinen Arbeitsablauf. Eine treue Community ist die wichtigste Währung in der Social-Media-Welt.

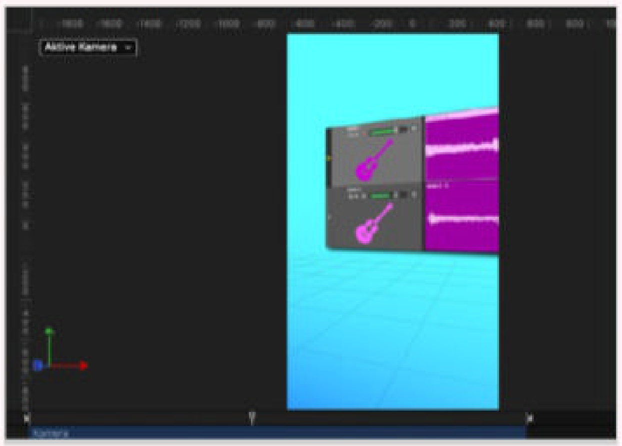
4 Zuschneiden

Wir schneiden das Video nun so zu, dass nur die Regionen und Spurinformationen sichtbar sind. So schaffen wir einen Fokus auf das Wesentliche. In unserem Video kommt ein Part vor, bei dem ein Dropdownmenü erscheint. Wir wollen es in den Vordergrund stellen. Wir duplizieren unser Video und schneiden die Kopie so zu, dass nur das Dropdownmenü zu sehen ist.



5 Schattenwurf

Da noch ein weiteres Dropdownmenü aufgeht, wiederholen wir diesen Prozess. Nun schneiden wir die beiden Videos in der Timeline so zu, dass sie nur zu sehen sind, wenn das jeweilige Dropdownmenü geöffnet ist. Unter „Eigenschaften“, „Schattenwurf“ sorgen wir nun dafür, dass unsere Clips mit einer Schattierung unterlegt sind und sich so vom Hintergrund absetzen.



6 Animation

Über Objekt hinzufügen, erstellen wir nun eine neue Kamera. Diese virtuelle Kamera ermöglicht es dir, ganz einfach spannende Kamerafahrten über deine Pluginoberfläche zu realisieren. Über die Parameter der Sektion „Transformieren“ in den Eigenschaften kannst du nun dank der Keyframefunktion rechts neben jedem Parameter deine Kamerafahrt automatisieren.

Hands-on: Erfolgreich werben auf Social Media

Anzeigen-Marketing für Producer*innen

Fans kaufen, Postings boosten, TikTok Ads schalten? Beim Pushen eines Angebots auf Social-Media-Plattformen gibt es keine Einheitslösung, und der Erfolg kommt (meistens leider) nicht über Nacht. In unserem heutigen Gespräch bekommt ihr einen kurzen Einblick in die Nuancen und Herausforderungen des Social-Media-Marketings. Wir sprechen mit Sina von falkemedia über zeitliche Ressourcen, Creatives und authentischen Content.

***Beat /** Hi Sina, cool, dass du am Start bist! Viele meiner Musikerkolleg*innen schwören bei Social Media – vor allem Facebook – auf das Kaufen von Follower*innen für ihre Fanpages und regelmäßiges Boosten von Beiträgen, um mehr Reichweite zu erzeugen. Was hältst du davon? Wie nachhaltig sind diese Invests?*

Sina / Krass, wird das echt noch gemacht? Ich hab da eine richtig unbefriedigende Antwort: „kommt drauf an". Ich glaube, wir müssen nicht darüber reden, dass gekaufte Fans nicht wirklich dazu führen, dass ich mehr Leute am Start habe, die wirklich feiern, was ich tue. Es kommt total auf die Zielsetzung der Fanpage an: Wenn ich in einer Branche unterwegs bin, in der Kooperationen oder z. B. Sponsorings eher mit jenen Künstler*innen zustande kommen, deren Profile auf den ersten Blick super erfolgreich aussehen, es aber gar nicht sind, dann kann es für diesen Zweck schon irgendwie zielführend sein. Auch das Boosten von Beiträgen kann, am Beispiel eines Release, natürlich dazu führen, dass neue Leute meine Kunst sehen und lieben lernen und mich auch längerfristig als Künstler*in begleiten.

ABER... Es muss sich immer gefragt werden: Was ist mein Ziel? Wenn ich Platten verkaufen will, dann muss ich halt Platten verkaufen und keine Reichweiten erzielen oder Fans generieren, nur weils billig ist. Die Zielsetzung entscheidet immer über die Strategie im Detail.

***Beat /** Was sind deiner Meinung und Erfahrung nach die sinnvollsten Methoden, um Posts und Profile nach vorne zu bringen?*

Sina / Vor allem das Verabschieden von der Idee, dass das mal eben so nebenbei geht. Ich sage nicht, dass das nie geht – hat es alles schon gegeben. Aber ohne langfristige Strategie, einer „Wo zur Hölle will ich überhaupt hin und was will ich WIRKLICH mit meinem Social Media Auftritt erreichen?"-Überlegung und darauf ausgerichteten Handlungen sieht das dunkel aus.

» Um Postings nach vorne zu bringen, reicht tatsächlich einfach Geld. «

Wobei: Um Postings nach vorne zu bringen, reicht tatsächlich einfach Geld. Wie nachhaltig und sinnvoll das ist, das sei mal dahingestellt, aber selbst 50€ lassen richtig schlechte Postings oberflächlich aufblühen (= Reichweite/Interaktionen). Kannst du machen, ist halt unnötig und für 50€ kannst du einen Monat Regionalbahn fahren – just saying.

Und, bitte merken: Best Practices von vor zwei Jahren oder zwei Monaten sind heute keine mehr.

» Best Practices von vor zwei Jahren oder zwei Monaten sind heute keine mehr. «

***Beat /** Thema Publikum: Reichweite erzeugen ist ja nur der erste Schritt. Viel wichtiger ist es aber, das richtige Publikum zu erreichen und dann im zweiten Schritt auch noch zu einer Aktion zu bewegen, also liken, klicken oder gar kaufen. Wie geht man hier idealerweise vor?*

Sina / Immer merken: kein Mensch ist auf Social Media, um Produkte zu kaufen. Die Kunst ist es dann, ihnen trotzdem was anzudrehen – willkommen im digital-Kapitalismus! Wir näheren uns unserem relevanten Publikum strategisch und schrittweise und dürfen nicht erwarten, über eine einzige Werbeanzeige direkt reich und berühmt zu werden. Nicht jedes Produkt eignet sich zur Neukund*innen-Akquise. Heißt: Bevor wir einfach ein Angebot raushauen, schauen wir, wie welche Zielgruppe auf kühleren Content, wie gratis E-Books, Videos oder Webinare reagiert. Menschen folgen heute eher Inhalten statt Personen oder Marken, wobei das Musik-Business hier ja nochmal aus der Reihe tanzt – das muss auch immer bedacht werden. Gut ist es immer, ein nahbares Problem zu thematisieren und unser Produkt als Lösung unverzichtbar zu machen – und das ganze in wenigen Sekunden. Du musst lernen, wie deine Zielgruppe tickt und welche Probleme dein Produkt lösen kann.

***Beat /** Wie plant man eine (hoffentlich erfolgreiche) Anzeige oder Kampagne?*

Sina / Die Zeit von hochpersonalisierten Werbeanzeigen ist lange vorbei. Früher wurde hier auf Teufel komm raus jedes noch so kleine Zielgruppen-Detail festgelegt, also Alter, Gender, Wohnort, Interessen, Urlaubsorte... Das ergibt in manchen Fällen z.T. immer noch

» Ich kann grandiose Inhalte veröffentlichen, aber wenn sie keine*r sieht, dann hab ich nichts außer verschwendete Zeit davon. «

Sinn, aber größtenteils wird das Targeting offen gelassen. So wird dem Algorithmus die Möglichkeit gegeben, bekannte und neue Kund*innen anzusprechen. Heute gilt: Das Kreative, also das Foto/Video, das in einer Anzeige verwendet wird, ist (fast) der einzige Hebel für Optimierung und muss im Fokus stehen = it's not creative unless it sells.

Hochprofessioneller Content wie z. B. Hochglanz-Videomaterial verliert an Relevanz. Authentischer Content ist im Performance-Bereich viel wichtiger. Auch sollte getestet werden, was funktioniert und was nicht. Aber auch hier gibt es einige Dinge zu beachten: Es sollte maximal eine Stellschraube getestet werden, z. B. der Text auf einer Grafik, die Farbgebung, die abgebildete Person… Dann kann im nächsten Schritt mit diesem Lerneffekt weiterexperimentiert werden.

Was auch super wichtig ist, ist ein verlässliches, serverbasiertes Tracking. Sonst verpulvere ich Geld. Cookies und Browser-basiertes Tracking werden in naher Zukunft wegfallen; Cookies werden schon jetzt oft standardmäßig durch Browser blockiert.

Ich kann die Online-Kurse von der OMR Academy zum Anhäufen von Wissen sehr empfehlen; für Neulinge und Profis. Da gibt es zum Beispiel die Facebook & Instagram Advertising-Fundamentals und auch Einführungen in Instagram und Facebook Marketing. Da gibt's oft gratis Webinare, die gut sind, aber die wirklich lehrreichen kosten auch etwa, z. B. 6 Sessions Facebook & Instagram Advertising für 299€. Auf YouTube finden sich sicher auch einige Step-by-Step Anleitungen für die Anzeigenerstellung – hier aber unbedingt darauf achten, von wann die sind.

Beat / Wie viel Zeit sollte man zum Planen von Anzeigen einplanen?

Sina / Die meiste Zeit sollte in die Vorbereitung eines sauberen Trackings, eines durchdachten "Creatives" und der Nacharbeit fließen. Da kann ich jetzt leider nichts zu sagen. Ich habe schon tolle Ads in 20 Minuten gebaut und richtig schlechte in 15 Stunden. Auch hier: kommt drauf an.

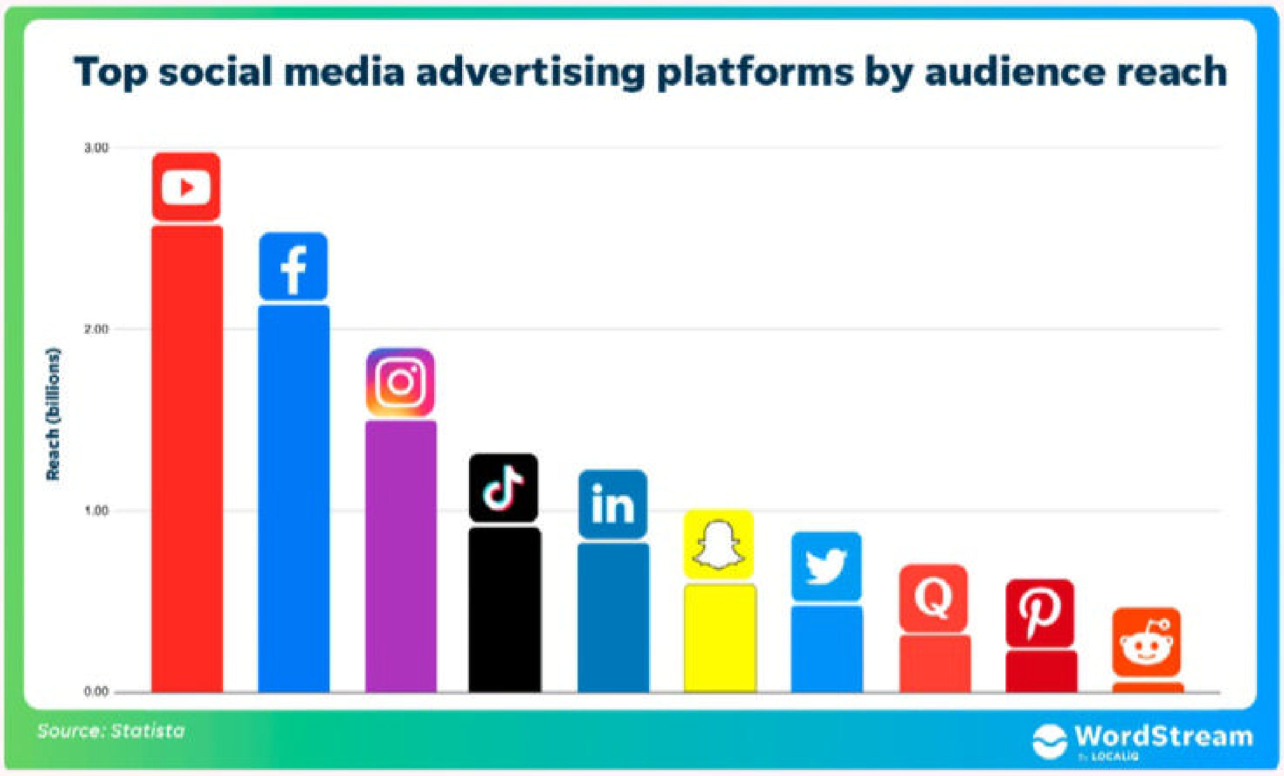
Beat / Gibt es bestimmte Tools, die du unseren Lesern ans Herz legen würdest? Oder sind die Tools der jeweiligen Social Media Plattformen ausreichend?

Sina / Ich bin CANVA-Kind für Grafiken, auch die Free-Version kann schon viel. Das TikTok Creative Center ist auch für Nicht-Tik-Tok-User*innen (Hi an dieser Stelle) eine super Inspiration. Dann natürlich ChatGPT für alles mögliche (Texten, Ideenfindung, Ideen-Ausformulierung, …), Midjourney für KI-Fotos, CapCut zum Schneiden von Videos, CrowdTangle für Konkurrenzanalyse, Rival IQ für Konkurrenzanalyse und Reportings, die Meta Business Suite zum organischen Vorplanen, Supermetrics oder Dataslayer.ai für Google Sheets Reports (um Zahlen aus dem Werbeanzeigenmanager in Google Sheets aufarbeiten) … Irgendwie schade, aber die meisten coolen KI-Tools kosten und lassen sich nur gratis testen. Aber hier müssen wir alle echt dranbleiben; gefühlt alle zehn Minuten wird ein neues Tool auf den Markt geworfen, das NOCH besser, NOCH schneller sein soll. Ich empfehle allen dazu den „KI zum Kaffee" Newsletter.

Beat / Welche Rolle spielt Werbung auf den unterschiedlichen Plattformen Facebook, Instagram, YouTube und TikTok?

Sina / Boah. Wenn ich mich nicht Vollzeit meinem Account widme, dann ist es heute einfach super schwer, ohne Werbebudget sichtbar zu werden. Ich kann grandiose Inhalte veröffentlichen, aber wenn sie keine*r sieht, dann habe ich nichts außer verschwendete Zeit davon. Ich würde auf jeden Fall empfehlen, wenn die Kapazitäten da sind (= Geld), mir in dem ganzen Werbe-Ads-Game Unterstützung zu holen. Da gibt's auch praktische Freelancing-Portale, auf denen ihr Freelancer*innen finden könnt, bei denen die Stundenlöhne noch nicht dreistellig sind, wie in vielen Agenturen.

» Ich hab schon tolle Ads in 20 Minuten gebaut und richtig schlechte in 15 Stunden. «



Die YouTube und Facebook sind die Plattformen, bei denen du per Werbung mit Abstand das größte Publikum erreichst. Bis zu 3 Milliarden Impressions bei YouTube. Dennoch: es zählt nicht nur Masse, die Werbung muss passend gestaltet werden und das richtige Publikum erreichen. (Quelle: Statista / WordStream.com)

Videos, Videos, Videos!

So gehen deine Tracks viral

Du kennst das bestimmt. Du hast viele Stunden in deinen neuen Track investiert, lädst ihn auf Spotify und Konsorten hoch, postest den Link auf deinen Socials und es passiert … nichts. Wir haben für dich 3 Tipps zusammengestellt, die dir helfen spannende Videos zu produzieren, um deinen Track unter die Leute zu bringen.

Punchlines sind dein Freund

Besonders unter Rappern sind provozierende Punchlines sehr beliebt, um anderen Künstlern eins auszuwischen und Aufmerksamkeit zu generieren. So werden Zuhörer beispielsweise durch krasse Vergleiche und Behauptungen darauf aufmerksam gemacht, welche Schwächen der jeweilige Kontrahent hat. Das sorgt in vielen Fällen für eine gehörige Portion Aufmerksamkeit und hat schon dem ein oder anderen Track Millionen Streams eingebracht. Auch du kannst das Prinzip der Punchlines – wenn auch etwas familienfreundlicher – in deinen Videos nutzen. Bei kurzen Videos auf TikTok, Instagram und Co. sind die ersten Sekunden entscheidend. Wieso also nicht mit einer Behauptung starten, die auf den ersten Moment provoziert oder zum Nachdenken anregt? So kannst du vor allem neue Zuseher zum Weiterschauen animieren und etwas aus der Masse herausstechen. Starte dein Video beispielsweise mit, „David Guetta wird diesen Song lieben“ oder „Hat die A.I. meinen neuen Song geschrieben?“. Hier sind deiner Kreativität keine Grenzen gesetzt. Du kannst auch verschiedene Punchlines für das gleiche Video ausprobieren und so ein Gefühl dafür bekommen, was funktioniert und was eben nicht.

Nimm es mit Humor

TikTok, Instagram und Co. verfolgen allesamt das gleiche Ziel – den Nutzer solange es geht in der App oder auf der Webseite zu halten. Je erfolgreicher eine Social-Plattform in Bezug auf die Watchtime und Nutzerzahlen ist, je mehr Werbekunden gibt es. So liegt es im Interesse der Big Player im Social-Game, den Nutzern für sie interessante Inhalte anzuzeigen. Im Umkehrschluss bedeutet das, je unterhaltsamer deine Videos, je höher ist die Chance, viral zu gehen. Einer der besten Wege Zuschauer zu binden ist es, sie zum Lachen zu bringen. Es gibt viele Profile von Musikern, die sich selbst nicht so ernst nehmen und mit lustigen Videokonzepten riesige Aufrufzahlen generieren. TikTok-Nutzer „Wüki“ hat beispielsweise eine erfolgreiche Serie unter dem Titel „Beats I can`t release“ gestartet. Die Videos sind sehr leicht zu produzieren und kommen mit einer großen Portion Humor daher. Hier spielt er in seinem Studio einen Song ab. Sein verkleidetes „Ich“ betritt das Studio und fängt langsam an zu realisieren, um was für einen krassen Track es sich hier handelt. Im Laufe des Videos fangen beide an zu dem Song abzugehen. Kommentare wie „I need this on Spotify“ oder „You make some of the sickest music“ zeigen, wie gut dieses Videokonzept funktioniert. Ein anderes erfolgreiches Beispiel ist „rian.music“. Der begnadete Sänger hat sich einen Spaß erlaubt und einen Song über eine Ziege geschrieben. Dieser ist ziemlich viral gegangen und hat viele Nutzer dazu gebracht auch in seine anderen Songs reinzuhören. Mittlerweile hat er über 200.000 monatliche Hörer auf Spotify.

AI dein Freund und Helfer

Die Ideenfindung ist ein entscheidender Schritt, wenn es darum geht, interessante Videos für deine Socials zu produzieren. Durch die Integration von AI in deinen Content-Erstellungsprozess kannst du nicht nur auf dem neuesten Stand der Trends bleiben, sondern auch innovative Ideen entwickeln. Praktische Helferlein wie beispielsweise ChatGPT zählen zu den wichtigsten Tools, um dich bei der Vorbereitung deiner Videos zu unterstützen. So kannst du die Software beispielsweise ganz einfach nach 10 Videoideen für die Vermarktung deines neuen Songs fragen. Social-Media-Plattformen nutzen bereits AI, um ihren Nutzern personalisierte Empfehlungen anzuzeigen. Wenn du beispielsweise einen neuen TikTok-Account erstellst, solltest du als erstes so viele Inhalte wie möglich liken und kommentieren, die zu deinem Bereich passen. Als Musikproduzent bedeutet das, dass du gezielt nach passenden Themen wie DAW-Tutorials oder Mixing-Tipps suchst und den jeweiligen Channels folgst und mit den Inhalten interagierst. Nach und nach lernt TikTok, wo deine Interessen liegen und fängt an, dir vermehrt Inhalte aus diesem Bereich anzuzeigen. Analysiere nun die dir vorgeschlagenen Inhalte und nutze sie als Inspirationsquelle für deine eigenen Videos. So kann dir AI dabei helfen, deinen Content an die Vorlieben deiner Zuschauer anzupassen.

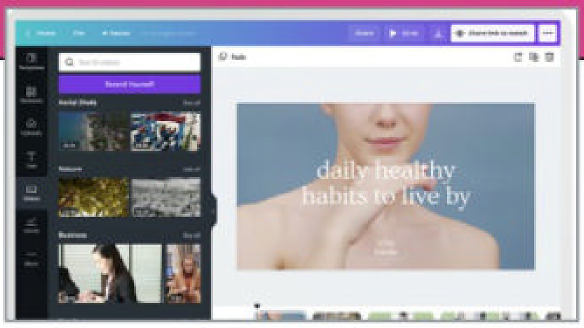
6 großartige Apps zum Bearbeiten von Videos

Capcut

Capcut ist ein kostenloser Videoeditor, den du sowohl am Rechner als auch mit deinen Mobile-Devices nutzen kannst. Nachdem du einen Nutzeraccount angelegt hast, kannst du auch schon mit der Bearbeitung deiner Videos beginnen. Die Benutzeroberfläche ist sehr einfach gehalten und die Bedienung funktioniert intuitiv, weswegen sich auch Anfänger sehr gut zurechtfinden sollten. Besonders gefallen haben mir die automatischen Untertitel. Capcut analysiert den gesprochenen Text und legt diesen unter dein Video. Text und Aussehen der Untertitel kannst du dann noch weiterbearbeiten. Die kostenpflichtige Pro-Variante bringt dann noch ein paar weitere Inhalte wie neue Transitions, Vorlagen und Effekte mit.

www.capcut.com

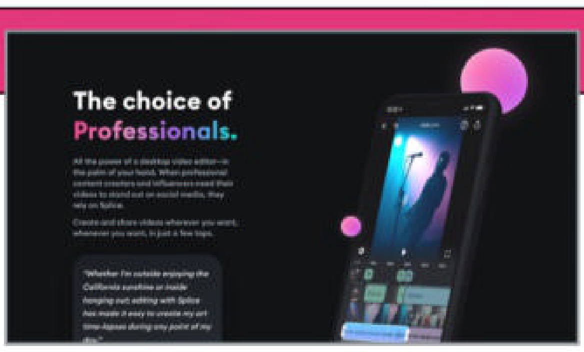
Canva



Canva ist eine All-In-One-Lösung für alle Contentcreator. So findest du hier unter anderem viele verschiedene Design-Vorlagen für Videos, Social-Media-Posts und sogar Merchandise-Artikel. Diese sind übersichtlich in verschiedenen Kategorien sortiert. Canva kannst du am Rechner, mit deinem Smartphone oder Tablet nutzen. Die Grundfunktionen sind kostenlos, jedoch kannst du über ein Abomodell Canva Pro freischalten, das dann noch mehr Features und Vorlagen mitbringt. Der Videoeditor ist sehr leicht zu bedienen und die vielen verschiedenen Vorlagen helfen dir dabei, effizient interessante Videos und Posts zu erstellen.

www.canva.com

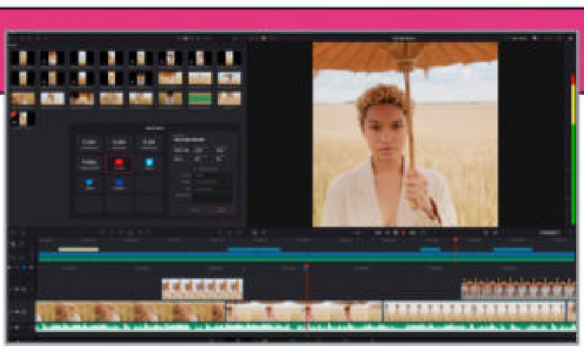
SpliceApp



Mit der SpliceApp kannst du schnell und intuitiv auf deinem Smartphone spannende Videos zu schneiden. Da dieses Videoschnittprogramm für Mobiles entwickelt wurde, geht die Bedienung via Touch leicht von der Hand. Die freie Variante eignet sich sehr gut zum Testen der App, jedoch solltest du auf die kostenpflichtige Variante zurückgreifen, wenn du wirklich gut mit der Software arbeiten und auf alle Funktionen zurückgreifen möchtest. Dank spannender Features wie eine große Musikbibliothek, ein Freistellungswerkzeug und Speed Ramp, ein Action-Tool zum Beschleunigen und Verlangsamen deiner Clips, bekommst du viele Werkzeuge an die Hand, die dir helfen, deinen Videos ein cooleres Aussehen zu verleihen. Um auch die Funktionen der Pro-Variante zu testen, kannst du die App 7 Tage kostenlos ausprobieren.

www.spliceapp.com

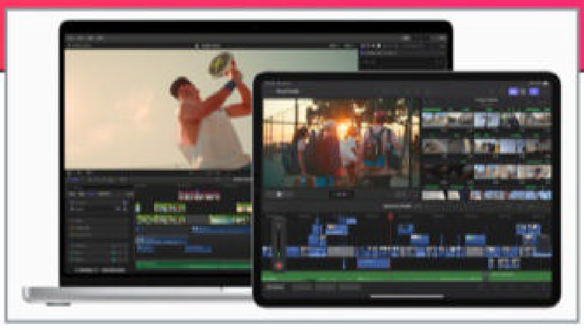
DaVinci Resolve



Mit DaVinci Resolve kannst du ganz einfach spannende Videos für deine Social-Media-Channels erstellen. Die Software ist zwar nur auf dem Rechner nutzbar, jedoch kommt sie mit unzähligen professionellen Funktionen daher. Besonders gefallen hat mir, dass die kostenlose Version schon sehr gut ausgestattet ist und mehr Funktionen als die meisten kostenpflichtigen Softwareanwendungen im Videobereich mitbringt. So kannst du auch als Anfänger ohne einen Cent zu bezahlen schon einmal ein Gefühl für professionellen Videoschnitt bekommen und tolle Videos erstellen. Die kostenpflichtige Studioversion ist ein echtes Rund-um-Sorglos-Paket. Mit über 50 zusätzlichen Funktionen im Vergleich zur Free-Variante wie beispielsweise die DaVinci Neural Engine samt Gesichtserkennung, bist du dann auch bereit für Hollywood.

www.blackmagicdesign.com

Apple Final Cut



Mit Apple Final Cut bekommst du eine einfach zu handhabende Videoschnitt-Software an die Hand, die trotz ihres einfachen Aufbaus professionelle Ergebnisse garantiert. Ein Nachteil ist, dass du Final Cut nur mit einem Apple-Rechner oder iPad nutzen kannst. Bist du jedoch schon im Apple-Kosmos unterwegs und hast vielleicht schon den ein oder anderen Clip mit iMovie geschnitten, dürfte diese Softwareanwendung genau das Richtige für dich sein. Besonders gefallen hat mir, dass es bei der Audiobearbeitung möglich ist, auf die hauseigenen Logic-Plugins zurückzugreifen. Zudem ist Final Cut perfekt auf die neuen Apple-Rechner mit Apple-Chip abgestimmt. So kannst du auch komplexe Projekte effizient bearbeiten und schnell exportieren.

www.apple.com

Premiere Pro

Adobe Premiere Pro ist einer der bekanntesten Editoren für Videoproduktionen jeder Art. Ein Nachteil ist, dass du die Software nur über ein Abomodell nutzen kannst, jedoch gibt es eine kostenlose Testversion und wenn du die Software nicht mehr nutzen willst, kannst du das Abo auch ganz einfach wieder kündigen. Viele Spannende Features wie automatische Captions und Auto Reframe, das dafür sorgt, dass deine Clips automatisch an jedes gewünschte Format angepasst werden, unterstützen dich bei der Produktion deiner Videos für Social-Media. Dank der perfekten Integration von Adobe Stock Audio kannst du deinen Videos ganz einfach Musik aus der üppig ausgestatteten Adobe Stock-Bibliothek hinzufügen, ohne dir Gedanken um das Urheberrecht machen zu müssen.

www.adobe.com

6 freie Social-Media-Tools im Check

Gerade wenn man mehrere Social-Media-Plattformen nutzt, wird es schnell zeitaufwendig. Zum Glück gibt es eine stetig wachsende Auswahl an Tools, welche die Verwaltung und das Füttern der verschiedenen Kanäle einfacher und effektiver machen. Die meisten Werkzeuge werden im monatlichen oder jährlichen Abonnement angeboten. Im Folgenden stellen wir dir besonders empfehlenswerte Tools vor, deren kostenfreie Versionen bereits für die meisten Bands oder Musikprojekten ausreichen.

HootSuite / www.hootsuite.de

HootSuite gehört zu den dienstältesten und verbreitetsten Tools, um Beiträge auf Facebook, Twitter, Pinterest, Instagram, YouTube und LinkedIn zu verwalten. Dass man HootSuite nur mit drei sozialen Netzwerken verbinden kann, schränkt den Nutzwert zwar etwas ein. Dennoch punktet die Anwendung als praktisches Werkzeug, um bis zu 30 Posts zu planen. Die Planung von Beiträgen geht dank der übersichtlichen, deutschsprachigen Bedienoberfläche komfortabel von der Hand. Ein weiteres Plus sind die englischsprachigen Social-Media-Kurse, die kostenlos angeboten werden.

- deutschsprachig
- Planen von bis zu 30 Posts
- Integration von 2 RSS-Feeds

- Komplexität
- keine Statistiken in Free-Version

IFTTT / www.ifttt.com

Wäre es nicht toll, wenn man ein neues YouTube-Video oder Instagram-Foto automatisch auf Facebook oder Twitter teilen oder Tweets automatisch auf Facebook veröffentlichen könnte? Eine leichte Übung für IFTTT (if this then that). Hinter dem kryptischen Namen verbirgt sich ein enorm leistungsfähiges Werkzeug, um Hunderte von Web-Dienste und Abläufe zu automatisieren. Da auch die gängigen Social-Media-Kanäle unterstützt werden, kann es die Nutzung verschiedener Plattformen enorm erleichtern. Dabei solltest du allerdings auf die maximalen Textlängen der verschiedenen Formate achten.

- äußerst leistungsfähig
- Unterstützung aller gängigen sozialer Netzwerke
- kostenlos

- nur englischsprachig

Vaizle / www.vaizle.com

Während die meisten Social-Media-Tools nur im kostenpflichtigen Abo Analysefunktionen und Statistiken für die gängigen Plattformen bieten, hat sich Vaizle genau darauf spezialisiert. Bereits die kostenlose Variante liefert täglich aufschlussreiche Einblicke zum Verhalten deiner Twitter-Follower. Vaizle Free erfasst nicht nur die Reichweite deiner Tweets, sondern auch wie deine Follower darauf reagieren oder an welchen Tagen und welcher Zeit Ihre Beiträge die größte Wirkung erzielen. Darüber hinaus kann das nützliche Tool vergleichen, welche Inhalte und Hashtags bei deinen Mitbewerbern am besten ankommen.

- Einbindung von bis zu 3 Profilen
- umfangreiche Analyse und Statistiken
- hilfreiche Optimierungstipps

- nur Twitter-Unterstützung in freier Version

Typito / www.typito.com

Keine Frage, ein schickes Video hat eine weitaus größere Wirkung als ein Foto. Mit Typito kannst du schnell und einfach Videos für Facebook, Instagram, YouTube, LinkedIn oder Twitter erstellen. Dabei lassen sich Bilder, Videos, Typografie und Musik komfortabel kombinieren und anschließend mit nur einem Klick auf der gewünschten Plattform einstellen. Mit Typito Free kannst du bis zu Full-HD-Videos im Monat erstellen. Wenn dich das Typito-Branding nicht stört, erhältst du für lau ein hervorragendes Werkzeug, um ansprechende Videos zu deiner Musik zu basteln.

- ansprechende Videos
- einfache Bedienbarkeit
- direktes Einstellen in Sozialen Netzwerken

- Branding in freier Version

Rafflecopter / www.rafflecopter.com

Du möchtest durch eine Verlosung (z. B. von deinem neuen Album) den Bekanntheitsgrad deines Musikprojekts erhöhen? Die freie Version von Rafflecopter erlaubt es, eine unbegrenzte Anzahl an Gewinnspielen zu veranstalten und diese auf Facebook, Twitter oder deiner Band-Webseite einzubinden. Die Gewinner werden automatisch ausgelost. Rafflecopter punktet als praktisches, einfach bedienbares Tool für Verlosungen. Wenn du Wert auf ein anpassbare Designs, Pinterest-Integration legst oder Umfragen veranstalten möchtest, könnte die kostenpflichtige Basic-Variante für dich interessant sein.

- einfaches Erstellen von Verlosungen
- Unterstützung mehrerer sozialer Netzwerke
- kostenlos

- Anmeldeformular in Free-Version nicht anpassbar
- keine Unterstützung von Mailing-Listen in freier Version

Buffer / www.buffer.com

Ein Tweet am Montag, ein Facebook-Post am Mittwoch und ein Instagram-Beitrag am Freitag? Kein Problem für das Tool Buffer Free, das als Browser-Erweiterung und mobile App erhältlich ist. Mit dem Werkzeug kannst du Twitter, Facebook, LinkedIn und Instagram bespielen. Wie bei HootSuite lassen sich bis zu drei Accounts einbinden. Bei Buffer Free kannst du dabei 10 Posts pro Social-Media-Plattform im Voraus planen. Einen großen Mehrwert bringt der tolle Pablo Image Creator, mit dem du im Handumdrehen ansprechendes Bildmaterial in den gängigen Social-Media-Formaten erstellen kannst.

- einfache Bedienung
- gelungenes Grafik-Tool inklusive
- URL-Tracking

- keine Statistiken in Free-Version
- nur englischsprachig

DIE NEUEN V1-M und V1-X DAW-CONTROLLER

Der Flaggschiff-DAW-Controller V1-M stellt den neuen Standard für MIDI-DAW-Bedienoberflächen dar und verfügt über einen großen 7-Zoll-24-Panel Touchscreen, 9 berührungsempfindliche Motorfader mit 12-Bit-Auflösung, ein großes, hochwertiges, optisches Encoder-Jogwheel, eine wunderschön gestaltete Meterbridge mit OLED-Display, gleichzeitige Steuerung mehrerer DAW´s, eine hochentwickelte iMAP™ Software mit der sich die DAW-Funktionen komplett neu anordnen lassen (per 'Drag und Drop'), einfache Plug-in-Steuerung sowie ein intuitives, intelligentes Design.

Exklusivvertrieb:

sound service 40 YEARS

www.iconproaudio.com

iCON Pro Audio

Die BEAT Community: Zeig uns dein Studio!

Christian Vogel

Es ist doch immer wieder erfrischend zu sehen, wie andere ihr Studio einrichten und darin arbeiten. Nach unserem Aufruf bei Facebook habt ihr uns ja schier überrannt und das ist gut so. Also war schnell klar: wir machen eine Serie daraus, zum Inspirieren und Teilhaben für alle. Diesen Monat mit Christian Vogel und einem großen Tipp zum Gear(nicht)kauf.

Beat / Hi Christian, lass uns doch dazu wissen, warum du dein Studio so aufgebaut und eingerichtet hast?
Christian / Das Studio sollte ergonomisch aufgebaut sein und zu meiner Arbeitsweise passen. Jedes Gerät muss schnell, einfach erreichbar und sofort benutzbar sein. Das kennen wahrscheinlich einige von uns, steht ein Gerät ungünstig oder es muss erst mal umgebaut werden, wird es selten oder sogar gar nicht benutzt.

Beat / Mit welchen Besonderheiten hattest du beim Studio(auf)bau zu kämpfen?
Christian / Da ich nur einen begrenzten Platz für die Integration meines Studios in meiner Wohnung hatte, musste alles zweckmäßig und eher in die Höhe „gebaut" werden. Ich habe aber somit den Platz sehr effizient genutzt.

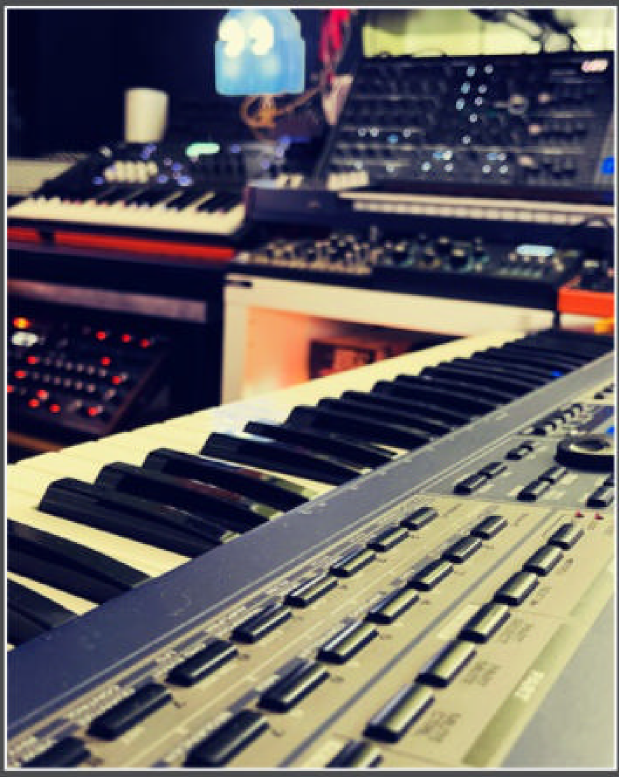
Beat / Wo und wie informierst du dich über Equipment, wenn es um Anschaffungen für dein Studio geht?
Christian / Ich informiere mich anhand von Zeitschriften (BEAT), YouTube und in Musikgeschäften (Music Store in Köln). Das Gute an den Musikgeschäften ist natürlich, dass ich direkt alles live testen und besser entscheiden kann, ob ich etwas wirklich haben muss.

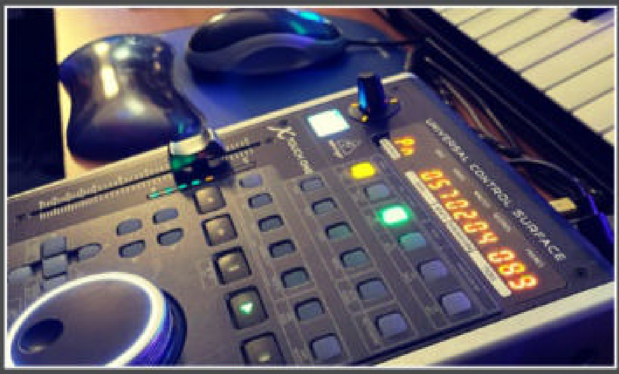
Beat / Auf welches oder welchen Teil deines Studios könntest du niemals verzichten?
Christian /Definitiv mein Moog Subsequent 37! Ich habe mich wie ein Kind an Weihnachten gefreut, als ich ihn endlich in mein Studio integrieren konnte. Ich liebe seinen Sound und würde ihn nie wieder hergeben.

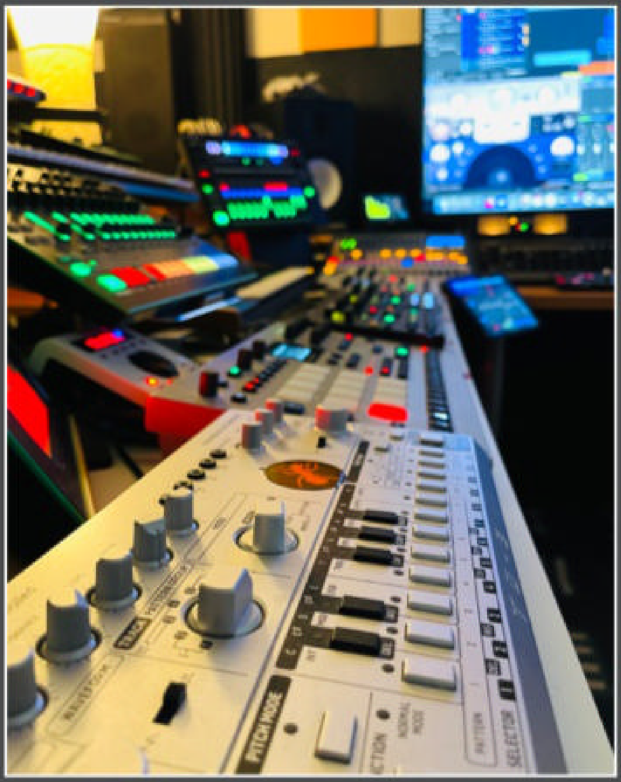
Beat / Was fehlt noch in deinem Studio?
Christian / Da brauche ich nicht lange zu überlegen – der Waldorf Quantum!!

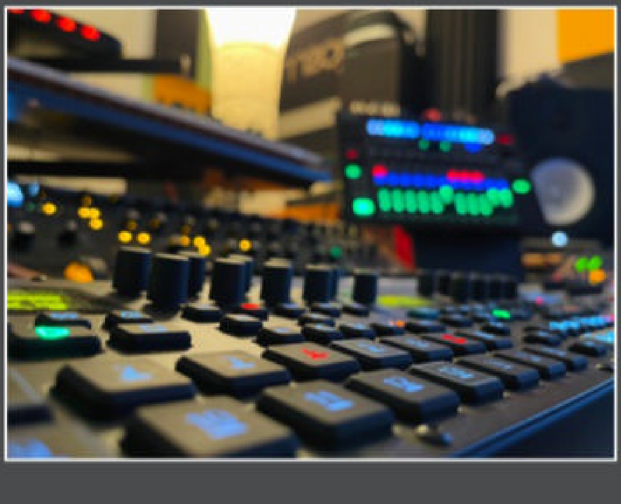
Beat / Welchen Tipp kannst du den anderen Lesern geben, in welche Falle sollten sie (beim Studiobau oder Gear allgemein) nicht tappen?
Christian / Kauft nichts, ohne es vorher selber getestet zu haben! Lasst euch nicht von tollen Promovideos catchen, oder kauft nicht einfach etwas, nur weil es andere Produzenten benutzen. Schaut, ob das Equipment zu euch und eurer Arbeitsweise passt. Nicht ständig neues Equipment kaufen, lernt dafür eure Geräte (richtig) kennen.

Beat / Produzierst du in deinem Studio für dich als Hobby oder verdienst du damit deinen Unterhalt?









Christian / Ich produziere beruflich und auch in meiner Freizeit. Zusätzlich bin ich als Tontechniker tätig. Meine Arbeit beinhaltet die Aufnahme, das Sounddesign, das Mixing bis hin zum Mastering.

Beat / Welche Musik (bzw. welchen Stil) produzierst du am meisten?
Christian / Meine absolute Leidenschaft gehört der Elektronischen Musik! Darüber hinaus habe ich schon im Rahmen meines Berufes jegliche Art von Genre bis hin zu Hörspielen produziert und gemastert.

Beat / Wie hast du dir die Skills für das Studio und deine Produktionen drauf geschafft?
Christian / Als ich vor 25 Jahren angefangen habe, mich für die Musikproduktion zu interessieren, habe ich viele Bücher gelesen – da es keine Online Tutorials, so wie heute gab. Später habe ich dann mein Hobby zum Beruf gemacht und ließ mich zum Tontechniker umschulen. Der beste Lehrmeister ist dann das ständige üben.

Beat / Hast du einen ergonomischen Schwerpunkt oder einen bestimmten Fokus, etwa auf Workflow oder Live-Jams oder störungsfreies Arbeiten?
Christian / Ich habe mir im Laufe der Jahre angewöhnt, wenn möglich, jede Art von Ablenkung zu beseitigen – das Handy ausschalten und mit dem Studiorechner aus dem Internet gehen. Wer kennt es nicht, zwischendurch noch mal schnell nach den E-Mails gucken, oder noch mal Instagram checken und schon ist wortwörtlich die Muse wieder auf Reisen gegangen.

Beat / Wo erfahren wir mehr über dich und deinen Sound?
Christian / Ihr findet meine bisher veröffentlichten Tracks auf www.soundcloud.com/christian-v.

Beat / Bist du auch auf Social Media Plattformen zu finden?
Christian / Ich freue mich über Besuche auf meiner Facebook Seite unter www.facebook.com/christian.vogel.official sowie bei Instergram unter @vogelmusic.

www.christian-v.de
www.schaltwerk-records.de

Entdeckt: Martin Garrix

Bewegungen an der Grenze

Mit der Abschlussfeier der Winterolympiade krönte Martin Garrix 2018 eine beispiellose Karrierephase. Nach dem lähmenden Lockdown macht er dort weiter, wo er aufgehört hat: Ein neues Album ("Sentio"), Tourneen in Asien, Kollaborationen mit U2 und Dua Lipa. Seine neue Single "Real Love" mit dem südafrkanischen Talent Lloyiso klingt mit organischen Harmonien und warmen Vocals nach einem Neuanfang – Garrix hat den Sprung vom DJ zum Songwriter vollzogen. **von Tobias Fischer**

Beat / Es ist jetzt schon ein Jahr her, aber ich finde dein erstes Studioalbum „Sentio" immer noch sehr gelungen. Wenn du zurückschaust, welche Herausforderungen gab es damals, und was nimmst du aus der Erfahrung dieses Projekts für die Zukunft mit?

Martin Garrix / Danke! Ich bin so ein Perfektionist, dass es für mich schwer ist zu fühlen, dass Songs fertig sind, geschweige denn ein ganzes Album. Die Idee für „Sentio" entstand, als ich nach der Pandemie eine Menge unveröffentlichter Clubmusik im Archiv hatte. Wir beschlossen, den ersten Track des Albums, „Follow" mit Zedd, direkt nach Ultra Miami zu veröffentlichen. Dann folgten die weiteren Singles.

Beat / Es ist, als ob die Pandemie eine Menge aufgestauter Energie freigesetzt hat. Du hast kürzlich auch in Indien gespielt.

Martin Garrix / Die Indien-Tournee dieses Jahr war absolut verrückt. Ich kann mit großer Gewissheit behaupten, dass einige meiner treuesten Fans in Indien leben. Viele meiner Online-Fanseiten sind ebenfalls von dort. Nach all den Jahren des Tourens ist es immer noch ein unglaubliches Gefühl, in ein anderes Land zu fliegen und so viele Menschen dort zu haben, die dich unterstützen. Ich liebe es, mit Menschen aus anderen Ländern und Kulturen zusammenzuarbeiten. Dabei können die erstaunlichsten Fusionen entstehen.

Beat / Schon vor deiner neuen Single „Real Love" hast du vermehrt mit Songwritern und Sängern zusammengearbeitet. Was können diese beiden Welten voneinander lernen?

Martin Garrix / Ich denke, man kann immer voneinander lernen, wenn man zusammen im Studio arbeitet. Jeder hat einen anderen Arbeitsprozess, einen anderen kreativen Flow, andere Einflüsse. Ich liebe es, zu experimentieren und mich von anderen im Schaffensprozess inspirieren zu lassen. Jeder Song beginnt anders und endet anders, man kann ihn in jede Richtung lenken, die man möchte. Künstler wie U2, Macklemore und Khalid haben einen völlig anderen Arbeitsablauf. Ich liebe es auch, wenn Songs wirklich aus der gemeinsamen Arbeit entstehen. Bei „We Are The People" zum Beispiel haben sowohl Bono als auch The Edge viel in den Song eingebracht: von den Texten bis zum Hook, in den ich mich eine Zeit lang verbissen hatte. Doch was mich am meisten inspiriert hat, ist, dass sie immer noch so hungrig und aufgeregt sind, zu lernen und einfach Musik zu machen. Sie versuchen ständig, sich selbst herauszufordern und neue Dinge auszuprobieren.

Beat / Viele der Künstler, mit denen du zusammengearbeitet hast, darunter auch jemand wie Dua Lipa, haben ein starkes Gespür für Melodien. Das ist etwas, das sie mit dir gemeinsam haben.

Martin Garrix / Mein kreativer Prozess beginnt zwar normalerweise mit einer Akkordprogression. Sobald die Akkorde aber etwas in mir auslösen und ich mich gut damit fühle, schreibe ich Melodielinien. Manchmal habe ich drei Minuten an Melodie-Freestyles. Die Melodien sind natürlich sehr wichtig, also lasse ich sie eine Weile liegen ehe ich die Spreu vom Weizen trenne. An den Abschnitten, die mir besonders gefallen, arbeite ich dann weiter.

Beat / Einige deiner neueren Singles sind aus einem Gruppenprozess entstanden, die man gerne auch als Songwriting-Camps bezeichnet. Wie entsteht etwas wirklich Persönliches aus einem solchen gemeinschaftlichen Prozess?

Martin Garrix / Ich bin sehr wählerisch, wenn es darum geht, mit wem ich im Studio arbeite. Ich muss mit meinen Kreativpartnern eine echte Verbindung eingehen, sonst kann ich keine Musik mit ihnen machen. Normalerweise entsteht die Musik bei größeren Gruppen aus Jam-Sessions. Zum Beispiel habe ich Sessions bei mir zu Hause in Amsterdam gehabt, draußen auf der Terrasse, wo alle um ein Feuer herum saßen und mit Gitarren und Gesang improvisierten. Auch wenn es eine größere Gruppe ist, fühlt es sich immer noch intim und sehr inspirierend an.

Beat / Deine neue Single enthält die wunderschöne Stimme von Lloyiso. Wie hast du seine Musik entdeckt und wie waren die Sessions, die zu „Real Love" geführt haben?

Martin Garrix / Ich bin zum ersten Mal auf Lloyiso gestoßen, als ich sein Cover von Adeles „Easy On Me" gesehen habe - ich war sofort von seiner Stimme begeistert. Ich habe mich mit ihm in Verbindung gesetzt, aber aufgrund von Visa-Problemen konnten wir uns lange Zeit nicht persönlich treffen. Ich habe den Song ursprünglich als Klavierballade geschrieben; es war ein wirklich schönes Liebeslied. Danach habe ich die vollständige Produktion hinzugefügt. Ich hatte bereits das Grundgerüst von „Real Love", als wir uns endlich in New York getroffen haben. Wir sind zusammen ins Studio gegangen und haben „Real Love" sowie einige andere Songideen aufgenommen.

Beat / Wie bist du an die Gesangsproduktion für „Real Love“ hervorgegangen?

Martin Garrix / Für „Real Love“ haben Lloyiso und ich uns vor ein paar Monaten in New York getroffen und die Vocals in einem professionellen Studio aufgenommen. Ich arbeite im Allgemeinen mit Künstlern am liebsten im selben Raum zusammen. Einerseits inspirieren mich Reisen zwar zu neuer Musik. Um aber eine Idee so gut wie möglich fertig zu stellen, muss ich zu Hause in meinem eigenen Studio sein. Da fühle ich mich wohl, ich kenne das Soundsystem – es ist der Ort, an dem ich mich am wohlsten fühle.

Beat / Welche Mikrofone verwendest du derzeit?

Martin Garrix / Für Gesang verwende ich hauptsächlich ein Sony C800G, aber für meine Songwriting-Sessions benutze ich auch das Shure SM7b. Bei den Vocals gab es relativ wenig Produktion, weil Lloyisos Stimme wirklich nicht viel braucht. Ich liebe es, mit authentischen Stimmen zu arbeiten und sicherzustellen, dass sie mit der Produktion nahe am Originalklang bleiben.

Beat / Wie hat sich im Laufe der Jahre dein Musiksetup entwickelt und was sind derzeit einige der wichtigsten Geräte und Software für dich.

Martin Garrix / Ich produziere schon seit Jahren in FL Studio. Heutzutage verwende ich auch Pro Tools für die Aufnahme und Bearbeitung von Gesang und Instrumenten. Als Gitarrist ist für mich außerdem meine Gibson SJ100 sehr wichtig, und in letzter Zeit habe ich mir einige schöne analoge Synthesizer wie den Minimoog zugelegt. Mein Setup zum Schreiben umfasst immer ein Klavier oder eine Gitarre.

Beat / Was ist die Beziehung zwischen innovativen Tools und „innovativer Musik“?

Martin Garrix / Tools können dabei helfen, neue Klänge zu kreieren und somit innovative Musik zu schaffen. Innovative Musik muss aber nicht immer mit innovativen Tools erstellt werden.

Beat / Was ist mit KI?

Martin Garrix / Ich finde ehrlich gesagt diese Entwicklung ein wenig beängstigend. Die Art und Weise, wie Computer jetzt in der Lage sind, Stimmen und Musikstile zu imitieren und daraus etwas zu erschaffen, ist verrückt. Ich persönlich verwende KI derzeit nicht.

www.martingarrix.com
www.instagram.com/martingarrix/

» Die Art und Weise, wie Computer jetzt in der Lage sind, Stimmen und Musikstile zu imitieren und daraus etwas zu erschaffen, ist verrückt. Ich persönlich verwende KI derzeit nicht. «

Portrait: All Diese Gewalt

Lektionen in Spontanität

Mit „Alles ist nur Übergang", dem vierten Album seines Soloprojekts All Diese Gewalt, lernte Die-Nerven-Sänger/Gitarrist Max Rieger das Unperfekte zu schätzen. Fernab jeglicher Genregrenzen und reduziert aufs Wesentliche mäandert das verhältnismäßig schnell produzierte Album zwischen melancholischem Indie-Pop, Ambient und Electronica und hinterlässt einen tiefen Eindruck. Wir philosophierten mit dem bekannten Indie-Musiker nicht nur über sein neues Album, sondern auch über seine Produzententätigkeit (u. a. für Casper, Swans, Jungstötter oder Drangsal) und seine Schwimmversuche in Black-Metal-Gewässern. Interview: Sascha Blach, Foto: Max Zerrahn

Beat / „Alles Ist nur Übergang" ist ein schöner Titel, der im Grunde das Leben im Kern beschreibt. Gab es für das Album einen konzeptionellen Unterbau?

Max / Es war eher die Lehre aus dem Album davor. Damals ging es eigentlich nur darum, möglichst schnell fertig zu werden. Das hat jedoch vier Jahre gedauert – es war ein traumatischer Prozess. Diesmal habe ich versucht, die Sache von einer anderen Perspektive aus zu betrachten. Wer bestimmt, wann die Songs fertig sind? Kann man die Dinge nicht einfach so sein lassen, wie sie sind, ohne sie großartig zu verändern? Ohne sich sofort zu wünschen, dass sie anders oder besser wären. Die Musik einfach zulassen.

Beat / Über weite Strecken ist „Alles ist nur Übergang" ruhig und introvertiert. In welcher Stimmungslage und zu welchen Tageszeiten sind die Songs entstanden?

Max / Ich glaube, man kann es nicht auf eine Tageszeit festlegen. Es fühlt sich an wie eine zweimonatige manische Phase, in der das Album entstanden ist. Eine Zeit, in der ich alles einfach zugelassen habe. Zum Beispiel, dass die Songs so offen und ruhig bleiben dürfen, dass sie oft keine Drums brauchen, dass es keinen Quatsch drumherum gibt. Es ist einfach das, was es ist.

Beat / Du hast also zwei Monate durchgehend an dem Album gearbeitet, bis es fertig war?

Max / Ja, genau. Ich hatte ursprünglich nicht vorgehabt, ein Album zu machen. Als Corona so lange anhielt und keine Konzerte in Aussicht waren, hatte ich mich schon damit abgefunden, künftig nur noch Musikproduzent für andere zu sein. Daher hatte ich länger nicht mehr an eigenem Material gearbeitet. Dann haben wir zwischen den Lockdowns zwei Konzerte mit All Die Gewalt beim Popkultur-Festival gespielt, wofür ich extra eine Band zusammengestellt hatte. Das hat mich so umgehauen, dass die Songs danach wie von selbst entstanden sind.

Beat / Die Soundscapes bestehen oft aus Texturen, bei denen elektronische und akustisch-organische Elemente schwer auseinander zu halten sind…

Max / Ja, ich wollte ein bisschen mehr Chaos und Unberechenbarkeit, sodass man nicht mehr so richtig sagen kann, was was ist. Es gab manchmal kleine Gitarrenideen, die ich derart verfremdet habe, dass man nicht mehr sagen kann, ob es eine Gitarre, ein Klavier oder ein Drone war. Ich wollte alles ein bisschen mehr im Vagen lassen. Es ist eine Reaktion auf das Album davor, wo ich alles minutiös editiert habe und alle unnötigen Frequenzen aus dem Weg geschafft habe. Das war diesmal anders. Um das Organische zu erzeugen, war ich außerdem viel in Haushaltsauflösungsshops unterwegs und habe mir aus der Ein-Euro-Kiste Orchester- oder Chormusik auf Schallplatte gekauft. Diese Platten habe ich gesampelt, verlangsamt, auseinandergeschnitten und gesliced. Die Samples tauchen über das Album hinweg immer mal wieder als Textur auf. Die musikalischen Informationen sind dabei aber nicht erhalten geblieben.

Beat / Ist dir diese extreme Reduktion schwergefallen?

Max / Nein, an dem Album ist mir gar nichts schwergefallen. Es gibt nur selten Beats und wenn welche kommen, dann sind sie auf eine gewisse Art und Weise besonders. Das war auch ein bisschen der Tatsache geschuldet, dass ich den Eindruck habe, dass Beats und Drums in Studioaufnahmen Songs oft kleiner machen, denn sie definieren eine bestimmte Bühne. Je konkreter man Elemente orten kann, desto nachvollziehbarer wird die Musik. Das wollte ich ein bisschen vermeiden.

» Wenn man in mein Studio einbrechen und alles klauen würde, würde ich mir danach wahrscheinlich nur noch ein Mikro kaufen. « / Max Rieger

*Beat / **Wie können wir uns deine Arbeitsumgebung vorstellen? Bist du eher ein Laptop-Musiker oder Liebhaber analoger Hardware?***
Max / Ich würde gerne in zehn Jahren nur noch einen Laptop, ein paar Boxen und ein Mikrofon dastehen haben. Und ich bin schon recht nah dran, denn ich habe nur noch wenig Hardware. Ich habe ein Studio, in dem ich hauptsächlich arbeite, und ein kleines Home-Studio. In meinem Hauptstudio besteht meine Vocal-Chain immer aus demselben Mikrofon und demselben Preamp sowie dazu noch ein 1176 Kompressor. Ich habe über Jahre versucht, die richtigen Einstellungen zu finden. Da wird nichts mehr angefasst, denn es klingt eigentlich immer gut. Bei mir zu Hause arbeite ich eher elektronisch. Da habe ich eine Filterbank, die auch immer fast identisch eingestellt ist. Wie ein färbender Preamp. Der Rest ist bei mir inzwischen digital.

*Beat / **Ist die digitale Technik aus deiner Sicht noch nicht so weit, um analoge Komponenten komplett zu ersetzen?***
Max / Wahrscheinlich wäre sie durchaus schon genug. Ich bin tatsächlich begeistert von dem, was digital inzwischen möglich ist. Mein Problem war bis vor Kurzem eher die Rechenleistung. Aber seit einem Jahr habe ich einen Rechner, der viel wegstecken kann. Vorher musste ich oft Spuren printen und der Rechner ist dann trotzdem irgendwann zusammengeklappt. Aber wenn man in mein Studio einbrechen und alles klauen würde, würde ich mir danach wahrscheinlich nur noch ein Mikro kaufen.

*Beat / **Heißt das im Umkehrschluss, dass auf dem neuen Album viele Plug-ins als Klangerzeuger zu hören sind?***
Max / Nein. Es gibt natürlich eine E-Gitarre und wenn man einen Synth hört, ist es meistens ein Mono-Synth von Vermona, der in einen alten Powermischer geht. Das ist eines der Setups, wo ich noch sagen würde, es ist schön, dass ich es analog habe, denn es klingt extrem schmutzig. Außerdem ist der Federhall des Powermischers super und ich kenne leider keinen richtig guten digitalen Federhall. Ansonsten hört man meistens eher Samples – ob selbst aufgenommen oder nicht –, die auf der Klaviatur gespielt werden.

*Beat / **Gibt es Effekte, die du bei der Produktion viel eingesetzt hast?***
Max / Nicht so wirklich. In jedem Song zu hören sind der Valhalla Vintage Verb und vermutlich auch das Ableton Stock Echo, das ich sehr gut finde. Ansonsten sehen meine Projekte relativ spartanisch aus und es passiert gar nicht viel an Effekten. Ich versuche eigentlich alles Kreative schnell zu printen, sodass ich nicht mehr zurückkann. Beispielsweise kommen Gitarreneffekte meistens noch vor der Aufnahme aus den Pedalen. Zu viele Möglichkeiten machen mich sonst irre.

*Beat / **Bist du ein Techniknerd, der oft neue Plug-ins kauft?***
Max / In letzter Zeit habe ich wieder angefangen, mich mehr damit auseinanderzusetzen. Aber sonst bekomme ich eigentlich nicht so viel mit, mal abgesehen von der Werbung für irgendwelche Trash-Plug-ins, die mir auf Instagram angezeigt wird. Aber ich habe eh das Gefühl, dass ich alles habe, was ich brauche. Da muss schon mal etwas Besonderes passieren, dass ich mir etwas Zusätzliches kaufe. Einzig bei Verzerrern bin ich recht „nerdig" und entdecke gerne neue Algorithmen.

*Beat / **Und als DAW nutzt du Ableton?***
Max / Mittlerweile ja. Das war ein Befreiungsschlag. Angefangen habe ich noch auf Fruity Loops. Zwischendrin habe ich Cubase gekauft, um besser mit anderen Leuten zusammenarbeiten zu können – man hat einfach mehr Kontrolle und eine größere Palette an Werkzeugen. Dadurch habe ich oft Songs in Ableton begonnen und für das Editing in Cubase exportiert. Im Nachhinein war das eine schlechte Strategie, denn es war die doppelte Arbeit und das Ergebnis war dadurch nicht besser, sondern nur anders. Diesmal bin ich in Ableton geblieben, auch wenn man dort z.B. ohne Zusatz-Software Vocals nicht tunen kann. Doch ich habe diese Nachteile akzeptiert und einfach versucht besser zu singen.

*Beat / **Du bist auch als Produzent für andere Künstler aktiv. Hast du dabei eine eigene Philosophie?***
Max / Ich würde sagen, ich bin schon sehr „hands on" und kann auch eine Session engineeren. Wenn etwas in meinem Studio passiert, mache ich das sowieso. Aber es ist bei jedem Projekt ein bisschen anders, denn jede Art von Musik verlangt ein anderes Arbeiten. Ich bin gerne mittendrin, suche die Mikrofone aus, stelle die Kompressoren ein und de-esse die Vocals. Kurzum, ich „nerde" gerne rum und habe Spaß daran.

*Beat / **Bist du ein Produzent, der gebucht wird, weil die Bands deinen Sound wollen oder passt du dich jeder Band individuell an?***
Max / Ich glaube, es gibt für Leute, die mit mir arbeiten wollen, schon einen Beweggrund, weshalb sie das wollen. Aber ich weiß nicht, ob es eher ein spezieller Sound oder einfach meine Arbeitsweise ist. Ich denke nicht, dass sich ein konkreter Sound durch alles zieht, was ich mache, aber ich würde gerne von mir behaupten, dass ich versuche, Menschliches in der Musik zu finden – in der digitalen Rasterwelt, in der wir alle arbeiten.

*Beat / **Welches war für dich die interessanteste Produktion bislang?***
Max / Die Casper-Produktion war wohl jene, bei der ich am meisten gelernt habe. Sie war super-intensiv, dauerte recht lang und ich habe dabei allerlei neue Leute kennengerlernt sowie andere Arten zu arbeiten. Aber am Ende lerne ich eigentlich bei jedem Projekt irgendwas.

*Beat / **Deine Musik ist sehr vielfältig. Schreibst du bewusst für eine konkrete Band oder passiert es auch, dass ein Song entsteht, von dem du zunächst nicht weißt, wofür er verwendet wird?***
Max / Es gibt ja eigentlich nur Die Nerven und All Diese Gewalt. Der kreative Prozess beider Projekte ist sehr unterschiedlich. Bei All Diese Gewalt entsteht alles am Laptop oder zumindest im stillen Kämmerchen und bei Die Nerven entstehen die Songs aus gemeinsamen Jam-Sessions. Wir haben immer dasselbe Instrumentarium mit Bass, Gitarre und Schlagzeug und sehen es als unsere Aufgabe, daraus das Beste zu machen. Dadurch ist es aber auch ein bisschen dogmatisch. Bei All Diese Gewalt dagegen gibt es keinen Rahmen und keine Grenzen für das, was sein darf. Daher ist es ein guter Gegenpol.

*Beat / **Du hast aber auch noch das Black Metal-Projekt Obstler…***
Max / Naja, das ist nicht der Rede wert.

*Beat / **Ich finde es sehr interessant. Ist es ein Joke für dich?***
Max / Black Metal ist ja nie ein Joke – habe ich mir sagen lassen von Leuten, die in der Szene unterwegs sind. Ich bin Ästhet und mich interessiert die Ästhetik von Black Metal extrem. Mehr ist es nicht. Ich habe einfach Spaß daran, mir alle zwei Jahre mal ein paar komische Riffs in Drop-C-Stimmung auszudenken. Doch ich werde so oft auf dieses Projekt angesprochen. Eigentlich hat es schon viel zu viel Aufmerksamkeit bekommen. Ich glaube auch nicht, dass ich dafür noch mal etwas machen werde.

*Beat / **Ist es schwer, als „Indie-Musiker" in der bisweilen elitären Black Metal-Szene Anklang zu finden?***
Max / Ich glaube nicht, dass ich dort Anklang gefunden habe. Leute, die sich als Teil der Szene sehen, waren eher brüskiert, da ich ihre Musik als reines Stilmittel nutze. Während sie ihr ganzes Leben dieser Musik verschrieben haben, ist es für mich nur eine Art „Sample". Alleine dadurch ziehe ich es irgendwie durch den Dreck. Daher kann ich schon verstehen, dass manche Leute das Projekt nicht unbedingt feiern. Es hat vielleicht einen dezenten Humor, den ich mir bei anderen Projekten nicht erlaube, und den sich vor allem im Black Metal niemand erlauben darf.

*Beat / **Was steht für die nächsten Monate auf deiner Agenda?***
Max / Nach dem All Diese Gewalt-Release mache ich erstmal zwei Monate Pause und in der Zeit werde ich ein bisschen Filmmusik produzieren. Danach mache ich das nächste Die Neven-Album fertig, das nächstes Jahr erscheinen soll, und danach stehen ein, zwei Album-Produktionen ins Haus, wozu ich aber noch nichts Konkretes sagen kann. Es ist also nicht übertrieben viel, aber auch nicht wenig.

www.maxrieger.com

Digitale Kultur: Taylor Swift und Re-Recording

Akustisches Zölibat

Taylor Swift nimmt sechs ihrer Alben Note für Note neu auf. Für sie ein Akt der Genugtuung und Befreiung, für Fans eine goldene Ära. Sogar Produzenten können daraus Gewinn ziehen: Zwei nahezu identische Versionen einiger der größten aktuellen Hits stehen zum Vergleich zur Verfügung. Werden die Geheimnisse der Meister-Produzenten aufgedeckt? **von Tobias Fischer**

Taylor kann Gitarre, Piano, Ukulele und Banjo spielen. Respekt! Foto: Universal Music

Wird man irgendwann den Aufstieg von Taylor Swift von einer jungen Country-Sängerin zur weltweit bestimmenden Popkulturfigur erklären können? Manche sehen in ihrer geschickten Nutzung sozialer Medien zum Formen einer geradezu religiösen Fan-Community die Zukunft der Musikindustrie. Andere erkennen eine Rückkehr zu verlorengeglaubten Werten: Solidem Songwriting, traditionellen Shows, physischen Tonträgern. Fest steht, dass Swift einer Kategorie zum Comeback verholfen hat, die seit Ende der 90er höchstens noch sporadisch und in stark abgeschwächter Form in Erscheinung getreten war: Die des globalen Superstars, welche die Dimensionen des Alltäglichen sprengt und die Regeln des Spiels selbst bestimmt. Zu diesem Erfolg hat vor allem ein Projekt beigetragen, das in seinem Umfang und seiner strategischen Weitsichtigkeit wohl beispiellos ist: Die Neueinspielung ihres frühen Albumkatalogs, welche mit dem Erscheinen ihres fünften Albums "1989" nun einen weiteren Höhepunkt erreicht.

Ganz neu ist die Idee nicht. Re-recordings eigener Songs oder ganzer Alben standen in den 50ern und 60ern auf der Tagesordnung, ehe neue Verträge die Praxis einschränkten und erschwerten. Plötzlich gewinnt der Ansatz wieder an Beliebtheit - gerade hat Roger Waters das Pink Floyd Album "Dark Side of the Moon" nach vierzig Jahren neu interpretiert. Waters aber blickt auf seinem "Redux" als 80-Jähriger auf einen Klassiker zurück, den er kurz vor seinem 30. Geburtstag aufnahm. Swifts Kampagne hingegen ist geradezu tagesaktuell und lässt sich im Gegensatz zu Pink Floyd nur sehr wenig Zeit: Im gnadenlosem Sechsmonatstakt erscheinen neue "Taylor's Versions", so dass in nur zwei Jahren nun vier der insgesamt sechs Alben für ihr vormaliges Label Big Machine frisch eingespielt und eingesungen vorliegen. Über dieses Veröffentlichungen ist inzwischen schon eine Menge geschrieben worden. Trotzdem bleiben sie ein faszinierendes Experiment für Produzenten, Labels, Hörer und alle die sich für die Wandlungen der Branche interessieren.

Ringen um Macht

Noch 2019/2020 sah Swifts Position weitaus schwächer aus. Die Rechte an den Mastern der sechs Studiowerke aus ihrer Zeit bei der Plattenfirma Big

Machine waren gerade in die Hände des Unternehmers Scooter Braun gewechselt, mit dem sie eine lange persönliche Fehde verband. Laut eigener Aussage hatte sie Big Machine schon länger mitgeteilt, die Master selbst aufkaufen zu wollen, war dabei aber ignoriert worden. [1] Dass ausgerechnet Brown den Zuschlag erhielt, brachte das Fass zum Überlaufen. Die Neuaufnahmen wurden unter der Regie des erfahrenen Christopher Rowe umgesetzt, dessen Vielseitigkeit als Instrumentalist und (Background-)Sänger es möglich machten, die Songs blitzschnell und in einem kleinen Team fertig zu stellen.

So wurden die Taylor's Versions zu einer Masterclass in Sachen Produktion. Einerseits mussten diese Cover-Versionen praktisch genau so klingen wie die "Originale". Denn nur, wenn sie ein perfektes Austauschprodukt bilden werden Streaming-Dienste und Lizenznehmer aus Film und Werbung die neuen Versionen akzeptieren. Gleichzeitig verbietet es die sogenannte "Original Production" Klausel im Vertrag, dass Swift sich selbst 1:1 kopiert – trotz der verblüffenden Fast-Gleichheit finden sich deshalb verschiedene subtile oder auch offensichtlichere Unterschiede. [2] Doch haben diese Differenzen nicht nur juristische Hintergründe. Mit Max Martin und Shellback waren an dem 2014er "1989" zwei der erfolgreichsten Songwriter und Engineers aller Zeiten an den Songs beteiligt – der direkte Vergleich ermöglicht nun einen sehr scharfen Blick darauf, was ihre Magie das Rezept ihrer Tracks ausmacht. Dass es sich hierbei tatsächlich um eine Magie handelt, die auch für weniger geübte Ohren erfahrbar ist, beweisen die Kommentare der Fans, die zum ersten Mal in der Wiederveröffentlichungskampagne ernstzunehmende Kriktik äußern.

Interessanterweise würden einige Profis die Rowe-Mixe bevorzugen

Hier sind die Instrumente klarer separiert, die Bässe runder geformt und die Beats druckvoller. Die Musik hat mehr "Punch", mehr Volumen, sie wirkt gewichtiger und präsenter. Und trotzdem – bei einer direkten Gegenüberstellung gebe ich jeder Martin/Shellback Version den Zuschlag. Ein wichtiger Punkt des schwedischen Erfolgsrezepts: Die totale Ausrichtung des Arrangements auf die Stimme. Das gilt sowohl, was das EQing angeht, als auch auf die Balance der weiteren Elemente: Synthies schmiegen sich um Swifts Melodien, die Bässe ziehen die Aufmerksamkeit nicht zu sehr nach unten. Und dann ist da noch der Faktor des Zwischenmenschlichen, der offenbar dazu führt, dass nahezu alle KünstlerInnen, die mit Martin und Shellback arbeiten, im Studio ihre besten Takes aufnehmen. Wobei "beste Takes" hier nicht mit Perfektion gleichzusetzen sind. David Baron, der beteiligt war an Tracks mit Lenny Kravitz, und Lana del Rey hat mir dazu folgendes erklärt: "Ich glaube fest an die Bedeutung einer Performance. Ich mag die Unvollkommenheit, das Knarren und Knacken der Instrumente."

Die meisten HörerInnen, bei denen diese Alben sehr wahrscheinlich ohnehin nur im Hintergrund laufen werden, werden diese Feinheiten kaum wahrnehmen. Trotzdem sprengte auch "1989" wieder alle Streaming- und Verkaufserfolge der vergangenen Veröffentlichungen dieser Reihe und brachte die Server bei Apple Music, Tidal, und Spotify zum Glühen. [3] Vor allem der weiterhin gewaltige Absatz physischer Formate – CDs, Vinyl und Tape, einschließlich aller farblichen Varianten und immer wieder überraschend eingeschobener Sondereditionen und exklusiver Single-Auskopplungen – bleibt bemerkenswert. Auch hier macht die schiere Dimension des Swiftschen Kosmos Phänomene deutlich, die ansonsten eher unter der Oberfläche lagen. Warum kaufen sich Millionen in wirtschaftlich schwierigen Zeiten Musik, die sie nahezu identisch, oder, wie gerade dargelegt, womöglich sogar in besserer Qualität, bereits besitzen? Warum 40 Euro für eine Doppel-LP und 20 Euro für eine CD eine Künstlerin bezahlen, deren Kontostand inzwischen die Milliardenmarke überschritten hat, während andere, weitaus weniger mit Wohlstand und Glück gesegnete MusikerInnen sogar die Hoffnung auf ein paar Streams aufgegeben haben? [4]

Ganz offensichtlich spielt bei diesen Kaufentscheidungen etwas Anderes eine Rolle. Nach der erzwungenen Isolation der Covid-Jahre fühlt sich vielleicht die auch weiterhin andauernde Isolation, die viele erfahren, noch schmerzvoller an, und die LP, mit ihrer haptischen und visuellen "Realität", füllt eine Leere, die digitale Inhalte nicht zu stopfen in der Lage sind. Noch weitaus schwerer wiegt, dass Swifties die womöglich radikalsten Fans in der Geschichte der Popmusik bilden. In Argentinien zelten einige von ihnen seit Monaten vor den Gittern des Stadiums, in denen ihr Idol demnächst spielen wird, um die besten Plätze zu ergattern. [5] Negative Rezensionen werden nahezu pflichtmäßig mit Hasskommentaren bedacht. Und wenn Swift zum Kampf gegen die bösen Machenschaften ihrer Kontrahenten aufruft, dann folgen sie diesem Ruf mit einer Konsequenz, die fanatische Züge aufweist. So berichtet der Guardian von Fans wie Rebs Fisher-Jackson, die sich nach Erscheinen der neuen Versionen dazu entschieden hat, nie mehr wieder die Originale zu hören – eine Art akustisches Zölibat für eine Songwriterin, die in vielen Aufnahmen ihres Eras-Films im Kino tatsächlich geradezu in gottgleicher Größe auf der Leinwand erscheint. Passend zu diesem Gedanken wartete Rebs devot auf das Erscheinen der neuen Version des "Fearless"-Albums ehe sie ihrem Verlobten den Antrag mache: "Ich habe auf die neue Version gewartet, weil ich den Song mit einer neuen Erinnerung aufladen möchte – genau so, wie ich die alte Version damit assoziiere, wie ich damals mit meinem iPod herumgetanzt bin." [6]

» Ich habe auf die neue Version gewartet, ehe ich meinen Heiratsantrag gemacht habe. Ich wollte den Song mit einer neuen Erinnerung aufladen. «

Triumph oder Selbstbetrug?

Man müsste sich eigentlich vorbehaltlos darüber freuen, dass ausnahmsweise einmal die Artists die Kontrolle über die Labels behalten. Nur: Siegt hier wirklich die Kunst? Oder lässt sie sich vielmehr auf das Niveau des Markes herab? Mit dem Vertrag, den sie mit 15 akzeptierte, mag Swift die Rechte an ihrer Musik abgegeben haben. Unüblich war er aber nicht und alle Parteien waren sich über die Konsequenzen im Klaren. Ein Forumsteilnehmer kommentiert das so: "Ich habe viele Jahre versucht, als Musiker erfolgreich zu sein, und es gibt eine Menge Kompromisse, die ich eingegangen wäre, nur um eine Chance zu haben, meine Musik zu veröffentlichen. Wenn ich 2005 in Swifts Position gewesen wäre, und mir jemand glaubhaft dargelegt hätte, was genau passieren würde - du wirst das größte Ding auf dem Planeten, dir winken Reichtum und Ruhm und der Respekt der Kritiker und eine unterstützende Fangemeinde, aber du wirst die Lizenzen für deine Songs nicht besitzen - kann ich mir nur schwer vorstellen, dass eine begeisterte junge Künstlerin denken würde: Tut mir leid, ich habe so viel Vertrauen in meine Fähigkeit, ein kulturelles Phänomen zu werden, dass ich diesen Deal ablehne." [7] Taylors Versionen ihrer Big-Machine-Alben mögen zu besseren Konditionen für KünstlerInnen führen – garantiert ist das aber nicht. Denn Labels werden sich entschieden gegen die Aufweichung ihrer Master-Rechte wehren und die Regeln für Neuaufnahmen weiter verschärfen. Erste Schritte in diese Richtung erfolgen bereits. [8]Wie auch immer die Folgen ausfallen, die Musikwelt hat sich durch dieses Projekt tatsächlich verändert. Nur wie genau bleibt unklar. Wie ein Kommentator es trefflich auf den Punkt bringt: "Werden [Taylor's Versionen] einen neuen Standard setzen? Oder wird ein Hörer im Jahr 2050 eine notentextgetreue Neuaufnahme von „Fearless" hören, die fünfzehn Jahre später gemacht wurde, und denken: „Wozu war das bitteschön gut?" [9]

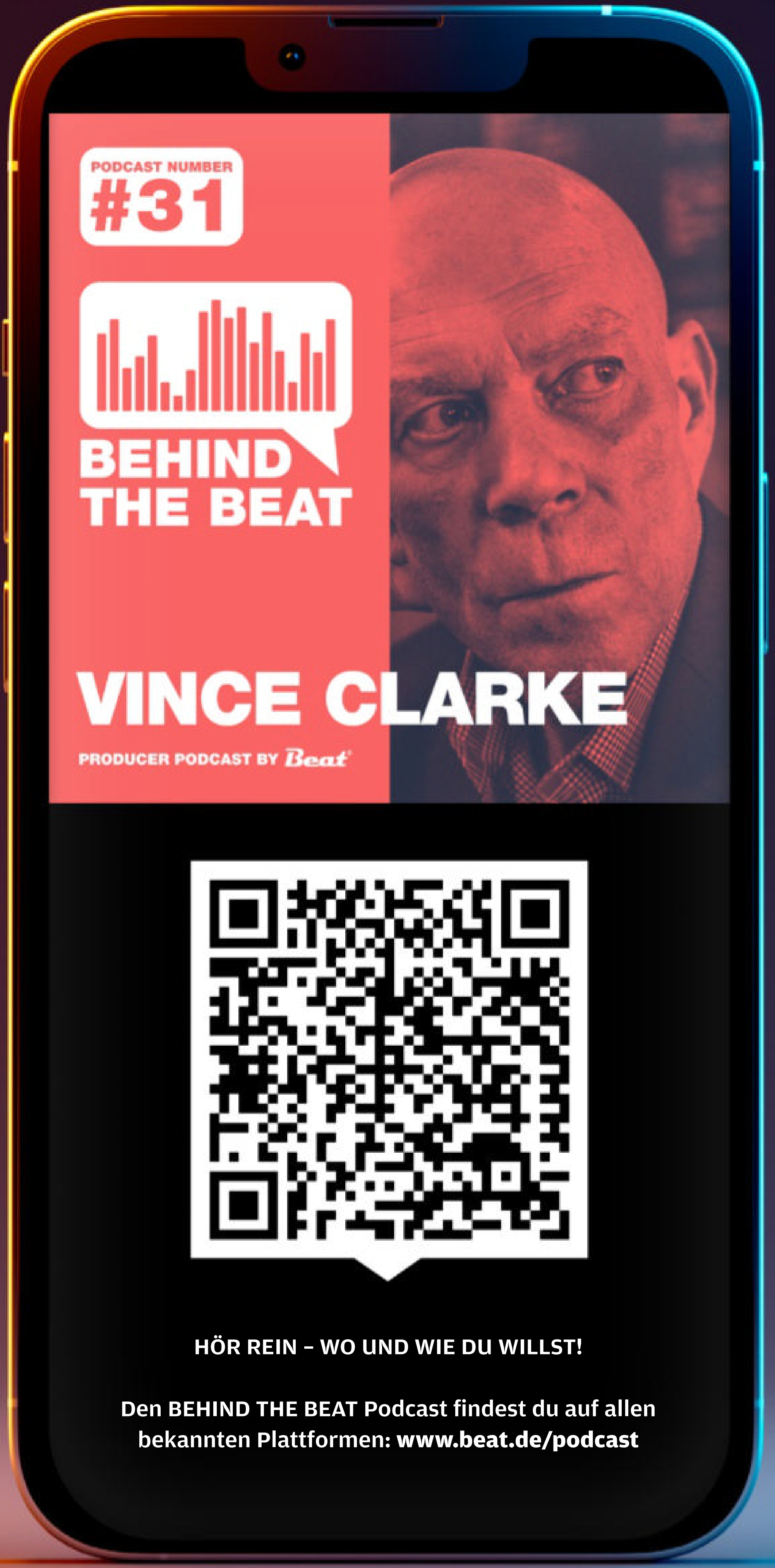
[1] taylorswift.tumblr.com/post/185958366550/for-years-i-asked-pleaded-for-a-chance-to-own-my
[2] www.popbuzz.com/music/artists/taylor-swift/news/re-recordings-differences-original-taylors-version/
[3] pitchfork.com/news/taylor-swift-lands-biggest-sales-week-of-her-career-with-1989-taylors-version/
[4] ndsmcobserver.com/2023/11/taylor-swift-is-a-billionaire/
[5] pitchfork.com/thepitch/meet-the-argentine-taylor-swift-fans-who-have-been-camping-out-for-the-eras-tour-since-june/
[6] www.theguardian.com/music/2021/apr/15/i-made-my-peace-fans-divided-over-taylor-swifts-re-recording-project
[7] Abbreviated for clarity, original here: https://forums.stevehoffman.tv/threads/taylor-swift-to-start-releasing-new-versions-of-her-first-six-albums.1058144/page-141
[8] www.billboard.com/pro/taylor-swift-re-recordings-labels-change-contracts/
[9] forums.stevehoffman.tv/threads/taylor-swift-to-start-releasing-new-versions-of-her-first-six-albums.1058144/page-141

BEHIND THE BEAT

Episode #31 mit Vince Clarke

Stille, Synthesizer & Sequenzen

Im Behind the Beat Podcast bittet Tobias Fischer spannende Produzenten zum Tiefen-Gespräch. Diese Folge dreht sich um Depeche-Mode- und Erasure-Legende Vince Clarke, der mit 63 sein erstes Solo-Album “Songs of Silence” aufgenommen hat – eine Sammlung atmosphärischer Experimente, Exkursionen und Exerzititen auf dem Eurorack.



Wenn ich an Vince Clarke denke, denke ich in Farben: Die Regenbogenpalette auf dem Cover des Erasure-Albums “Circus”. Die hyperreal-kitschigen Lilatöne auf “Loveboat”. Sogar ihre Sounds klangen quietschig-grell - und lauteten nicht ihre letzten beiden Studiowerke auf die Namen “The Neon” und “Day-Glo”? Wenn ich an Vince Clarke denke, denke ich auch an das Video zu “Chorus”, in dem er und Andy Bell auf dem Strand herumturnten und Vince als verrückter Professor an einem gigantischen Modular-Synthie die Knöpchen drehte. “Ehrlich gesagt war das gar kein Synthie” meint Vince grinsend als ich ihn darauf anspreche, “Es war eine alte Telefonanlage!”

Aber auch das passt. Denn wenn es jemandem zuzutrauen ist, sogar aus einem überholten Museumsstück die wundersamsten Klänge hervorzuzaubern, dann ist es zweifelsohne Vince Clarke. Seit nunmehr vierzig Jahren ist er der Tüftler und Schrauber im Hintergrund, der analoges Piepen, Knarzen, und Knattern in chartstaugliches Material sublimiert. Drei seiner Bands haben einen bleibenden Fußabdruck in der Musikgeschichte hinterlassen: Depeche Mode, mit ihrer Kombination aus Pop und Gothic. Yazoo, deren Fusion aus warmem Soul und kühler Elektronik ihrer Zeit bemerkenswert weit voraus war. Und schließlich Erasure, die inzwischen vielleicht konsequenteste Verkörperung der Synthie-Pop-Philosophie.

Spotify · amazon music · Apple Podcasts · Pocket Casts · Castbox · Google Podcasts · podcast.de · deezer · evosonic

powered by
TASCAM

Um so erstaunlicher, dass Clarke erst jetzt, mit inzwischen 63 Jahren, sein erstes Soloalbum unter eigenem Namen vorlegt. Der Schritt war, wie erwartet, der Pandemie geschuldet. Er habe sich schlicht, wie viele andere auch, zu Tode gelangweilt und eine Art akustisch Spielwiese gebraucht. Schon in vielen Interviews hatte er im Laufe der Jahre erwähnt, wie gerne er tiefer in das Potential seines Eurorack-Systems eintauchen wollte. Nun war der Moment gekommen. Es entstanden naïve Studien und Versuche, Mikro-Jams und Skizzen. Clarke konnte es selbst nicht glauben, als seine Plattenfirma Mute von den Ergebnisen begeistert war und sie unbedingt herausbringen wollte.

Als Hörer darf man dankbar dafür sein. Denn so großartig Erasure in ihren besten Momenten bleiben: “Songs of Silence” ist ein willkomener Blick in eine komplett andere Dimension seines Schaffens. Statt Stimmen und Songstrukturen nutzt das Projekt die Magie der Wiederholung, sucht in einer Vielzahl bewusst gewählter Regeln und Limitierungen frische Inspiration. Drones und pulsierende Ambienttexturen, krautig klingelnde Sequenzen, verstörende Samples und ein wehklagender Gastauftritte eines Cellos ergeben ein dunkles, hyonotisierendes Werk ohne Refenzpunkte in Clarkes bisherigem Schaffen.

Und das Cover? Ist natürlich schwarz-weiß.

Beat / ***Keiner der Tracks ändert jemals die Tonart. Warum?***

Vince Clarke / Ich habe mich immer gefragt, wie die Leute es schaffen, diese Art von Musik zu machen ohne dass es langweilig wird. Die Herausforderung bestand also darin, Elemente und Klänge einzuführen und sie so zu entwickeln, dass ich weiterhin zuhören wollte. Hätte ich mit Akkordwechseln gearbeitet, wäre ich in ein mir vertrautes Territorium zurückgekehrt.

Beat / ***Sind diese Stücke kurze Edits aus längeren Sessions?***

Vince Clarke / Nein, ich musste sie verlängern! Sie waren zunächst alle drei Minuten kurz. Aber dann wurde ich in diesen ganzen Prozess hineingezogen und habe die meisten von ihnen erweitert. Die Tracks mit den Sequenzen waren am schwierigsten, weil es wirklich verlockend war, sie mit Claps und Snares aufzumotzen. Aber genau das wollte ich nicht. Ich wollte die Falle vermeiden, daraus einen Dance-Song zu machen.

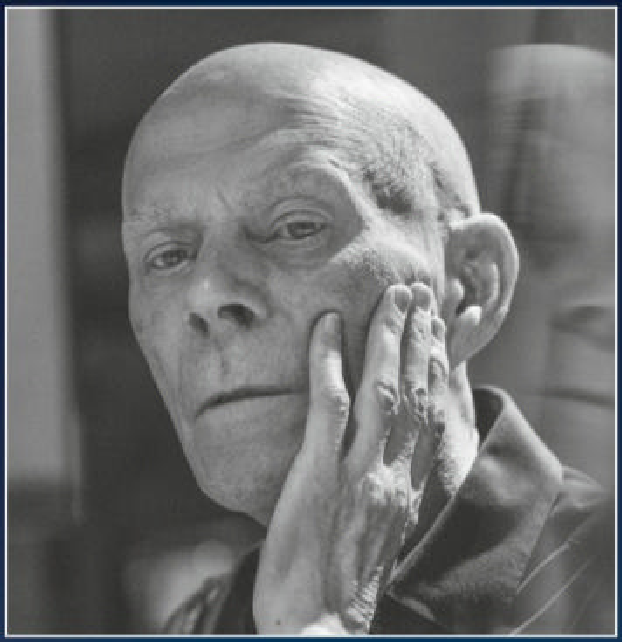


Foto: Eugene Richards

Beat / ***Wenn du die Herausforderungen des neuen Albums mit denen von „Chorus“ vergleichst, auf dem du nicht mit Akkorden gearbeitet hast - welches Projekt war das schwierigere?***

Vince Clarke / Wahrscheinlich war „Chorus“ ein bisschen anspruchsvoller. Aber selbst das war eine echte Freude. Nur weil wir diese kleinen Regeln hatten, hat das den Spaß nicht geschmälert. Außerdem gibt es einem eine gewisse Befriedigung, wenn man nicht einfach ein Klavier hinzufügt, sondern versucht, die gleiche Idee mit ganz anderen Mitteln zu erreichen. Was aber nicht bedeutet dass “Songs of Silence” einfach war, denn ich musste mir wirklich stundenlang immer und immer wieder das Gleiche anhören. Irgendwann hat sogar die Katze das Studio verlassen.

Beat / ***Warum fühlst du dich nach all den Jahren immer noch so sehr elektronischer Musik verbunden?***

Vince Clarke / Es ist ja nicht so, dass wir bei Erasure gar keine anderen Quellen genutzt hätten. Aber wir haben sie immer nur als kleine Highlights oder Ereignisse genutzt. Vielleicht hören manche Leute oder Kinder “Songs of Silence” und denken: Ach, das sind ja nur wieder diese Synthesizer. Aber ich persönlich bin immer noch fasziniert davon. Ich liebe das Unwirkliche daran. Es ist eine Landschaft, die sich ständig verändert. Klar, du kannst auch eine Geige nehmen und sie durch bestimmte Effekte manipulieren. Aber elektronische Musik hat wirklich gar keine Grenzen.

www.beat.de/podcast

Übrigens!
TASCAM ist nicht nur Sponsor unserer Podcast-Serie, sondern wir nutzen deren Gear auch zum Aufnehmen von Interviews und im Studio. Und warum? Hier ist einer der Gründe...

Einzigartiger Sound dank Field Recordings

Bei Thema Field Recording liegt ein erster Gedanke an atmosphärische Sounds, Hintergrundgeräusche und Texturen ja ziemlich nahe. Ist so weit alles korrekt, doch beschränken sich die Aufnahmen nicht nur auf Wald und Wiese, sondern auch echte Instrumente liefern jede Menge Material für einzigartige Signature-Sounds und viel Inspiration! Genau deswegen haben wir draußen immer unseren Portacapture X8 dabei. Dank Stereo-Mic an Bord, optionalem Windschutz und Recording-Presets für jede Situation klappt sogar das hochauflösende Recorden eines Gongs ohne Hintergrundgeräusche.

www.tascam.eu

HEFT-VOLLVERSION IM FOKUS

Weitere Infos:

Infos unter: www.gforcesoftware.com
Lizenz & Passwort: www.serialcenter.de

Software-Highlight: GForce impOSCar2

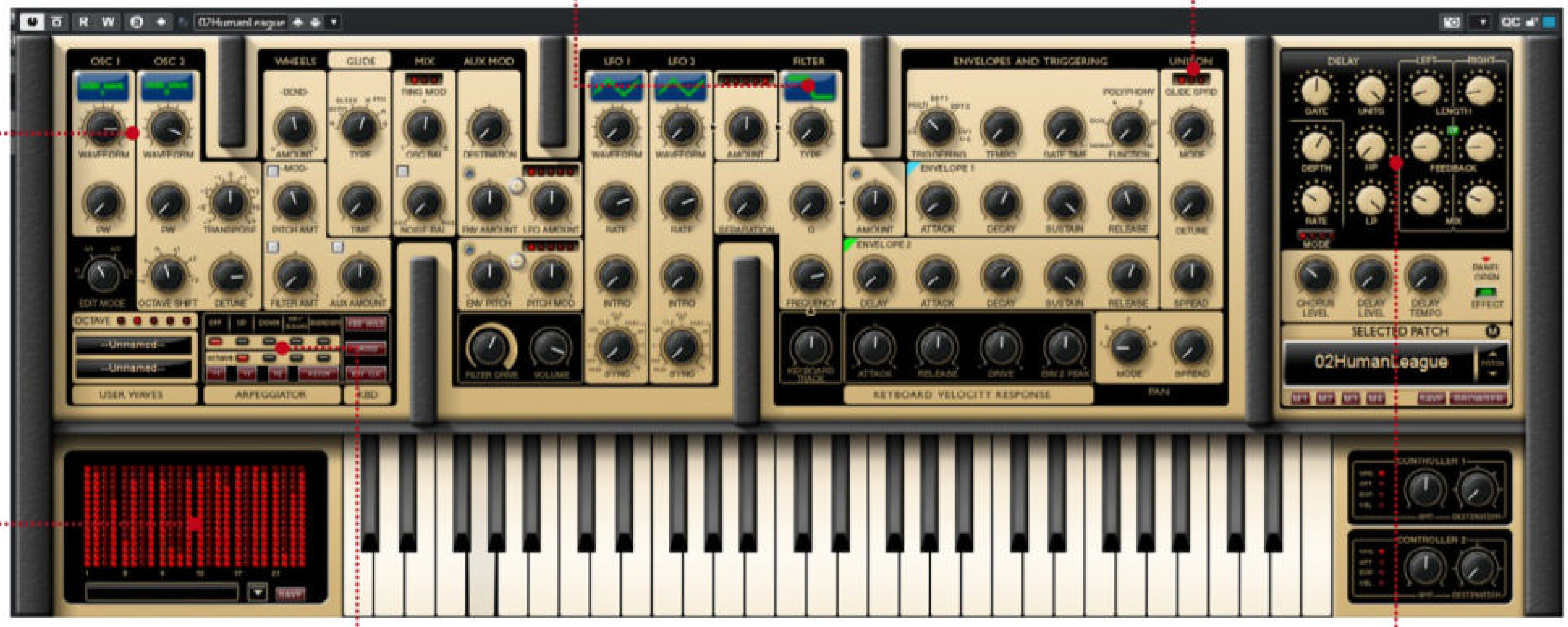
Synth-Biest auf Steroiden!

Der OSCar aus dem Jahr 1983 zählt zu den herausragendsten Vintage-Synths aus Großbritannien. Mit seinem einzigartigen Klang, digital gesteuerten Oszillatoren und analogen Filtern inspirierte er Ultravox, Orbital, BT, Underworld und Jean-Michel Jarre. Und bald auch dich? Probier‘s doch einfach aus, mit deinem neuen impOSCar2, der den Sound des Kult-Synths in deine DAW bringt! von Mario Schumacher

Vielseitige Oszillatoren
impOSCar2 bildet das Alleinstellungsmerkmal des OSCar nach, mit den beiden digitalen Oszillatoren eigene additive Wellenformen zu erzeugen. Für ein großes Spektrum ausdrucksstarker Klänge sorgen Pulsweiten- und Ringmodulation. Des Weiteren kannst du auch externe Signale durch den Synthesizer jagen.

Flexibles Filter
impOSCar2 wartet mit zwei 12-dB-Filtern auf, die sich zu insgesamt neun Modi kombinieren lassen. Bei hohen Resonanz- und Drive-Werten gelingen kreischende Sounds. Filtermodulationen klingen besonders eindrucksvoll, wenn du mit dem Separation-Regler einen Versatz zwischen den beiden Filtern einstellst.

Unison-Sounds und Akkorde
Für Modulationen stehen zwei Hüllkurven und zwei LFOs bereit. Ein heißer Tipp für kraftvolle Stack-Sounds und lebendige Texturen sind die **Unison-**, **Glide-** und **Pan-Spread-**Funktionen.



Additive Wellenformen und GUI-Größe
Bei den beiden User Waves von impOSCar2 kannst du das Obertonspektrum zeichnen und so spannende neue Klangfarben erzeugen. Dir ist die GUI von impOSCar2 zu klein? Drehe einfach den **Edit-Mode**-Regler auf **CC** und stelle dort die gewünschte **UI Size** ein.

Arpeggiator
Der Arpeggiator von impOSCar2 ist ein Garant für lebendige Sequenzen und bietet auch einen Akkordspeicher. In dem **Pitch**-Modus werden die Töne des Arpeggios in der Reihenfolge wiedergeben werden, in der du diese spielst.

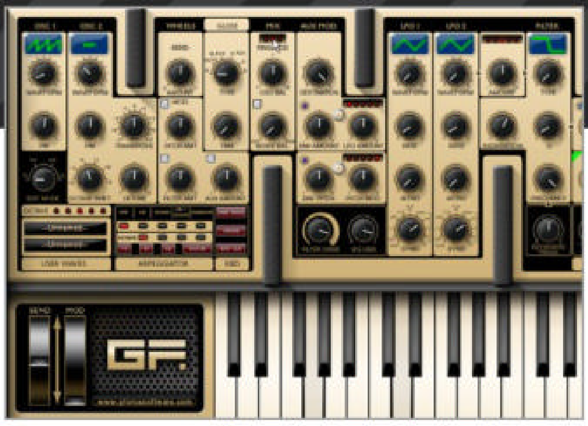
Browser und Effekte
Der Browser erlaubt den Zugriff auf über 1000 Presets von impOSCar2, die u. a. von Billie Currie (Ultravox) sowie Underworld erstellt wurden. Klicke auch unbedingt mal auf das Synth-Logo, denn hier versteckt sich die Effektsektion mit Chorus und Stereo-Delay.

REGISTRIERUNG & INSTALLATION

Die Registrierung von GForce impOSCar2 erfolgt über www.serialcenter.de. Nach der Registrierung erhältst du deinen Activation Code. Registriere diesen auf www.gforcesoftware.com/my-instruments. Die Installationsdateien von impOSCar2 und eine Installationsanleitung kannst du in den Heft-Downloads herunterladen.

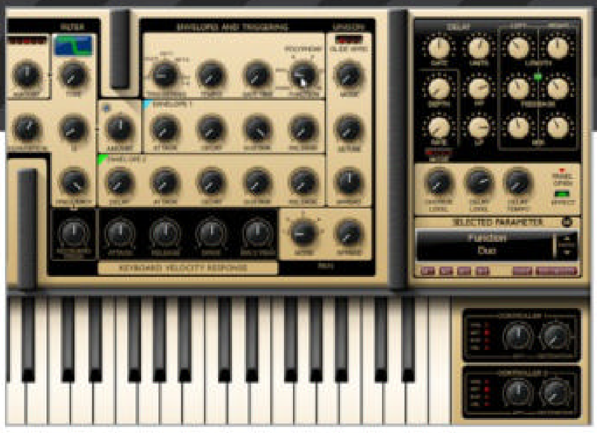
1 Nine Inch Nails-Leads

impOSCAR2 hat eine Menge Stärken, z. B. aggressive und kreischende Klänge, aber auch vielschichtige Arpeggios mit digitalem Flair. Genau wie sein Vorbild von der Oxford Synthesiser Company! Na dann, schrauben wir doch mal einen Sound, der an die Lead-Klänge aus „The Hand That Feeds“ oder „Right Where It Belongs“ von Nine Inch Nails erinnert.



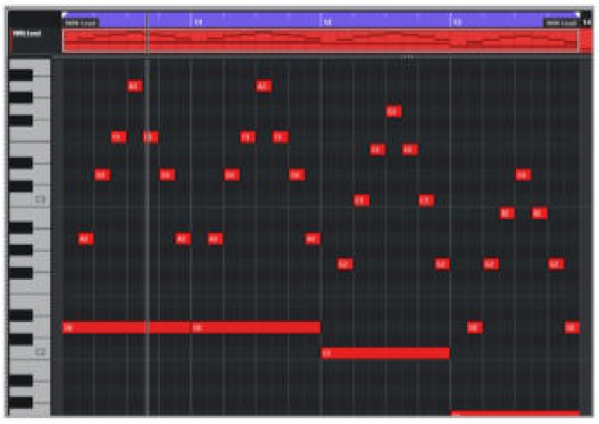
2 Ringmodulation

Starte mit dem Preset „BEAT-Init“ aus den Heft-Daten und drehe den **Frequency**-Regler des Filters voll auf. Der Ringmodulator ist die erste Wahl für metallische Timbres. Stelle in der **Mix**-Sektion **Ring Mod** auf **Half**. Wenn du nun an dem dem **Transpose**-Regler von **Osc 2** drehst, verändert sich das Obertonspektrum bis hin zu schrägen Sounds.



3 Und PWM dazu!

Besonders eindrucksvoll klingt es, wenn du für Oszillator 2 die **PWM**-Wellenform anwählst. Mit dem **PW**-Regler dosierst du die Intensität der Pulsweitenmodulation. Sehr interessant wird es, wenn du beide Oszillatoren im **Duo-Modus** getrennt spielst. Stelle zunächst **Transpose** von **Osc 2** wieder auf **0** und aktiviere dann bei **Unison** den **Duo**-Modus.



4 Duophones Spiel

Wähle zudem bei **Triggering** die **Option SG** an. Passe die Filterparameter für einen schneidenden Sound wie im vorherigen Schritt abgebildet an und drehe den **Pan-Spread**-Regler auf **0**. Füge für einen räumlicheren Klang etwas Delay hinzu. Nun kannst du mit dem Lead in den tiefen Lagen gehaltene Bassnoten und in den hohen Lagen eine rhythmische Melodie spielen.

5 Arpeggio

Deine Preset-Kreation kannst du mittels Save speichern, unser Patch findest du aber auch in den Heft-Daten. Wie wäre es jetzt mit einem hypnotischen Arpeggio? Beginne erneut mit dem Init-Preset. Aktiviere hier den flexiblen Arpeggiator von impOSCar2, indem du bei diesem auf **Down** klickst und wähle anschließend die Optionen **Pitch** und **Ext Clk** an.

6 Arpeggiator einstellen

Darüber hinaus stellen wir in der Sektion **Envelopes** and **Triggering** den **Tempo**-Regler auf **16 Bts/Bar** und erhöhen **Polyphony** auf **8**. Wenn du auf deinem MIDI-Keyboard einen Akkord spielst, wird dieser in ein Sechzehntel-Arpeggio verwandelt. Stimme **Osc 2** mit der Sägezahnwellenform eine Oktave tiefer. Nun möchten wir eine eigene additive Wellenform nutzen.

7 Additiver Sound

Wähle dazu für Oszillator 1 die Wellenform **User Wave 1** und drehe den **Edit-Mode**-Regler auf **W1**. Jetzt kannst du in der **Wave Matrix** die gewünschten Obertöne deiner Wellenform einzeichnen. Um das Resultat besser hören zu können, kannst du den **Frequency**-Regler der Filtersektion voll aufdrehen. Auf Dauer klingt das etwas anstrengend.

8 Mehr Pluck!

Aus diesem Grund justieren wir die Filter- und Hüllkurveneinstellungen wie gezeigt. Das Ergebnis ist ein brillanter Pluck-Sound. Mit dem **Pan-Spread**-Regler kannst du die Stimmen des Arpeggios im Stereopanorama verteilen, wodurch der Klang eine schöne Breite erhält. Was wäre eine bessere Ergänzung als ein Stereo-Delay? Blende also die Effektsektion ein.

9 Delay & Variation

Passe das Delay wie abgebildet an. Jetzt wäre es noch cool, wenn man das Filter mit dem Modulationsrad schließen könnte. Nichts leichter als das! Rechts unten ist bei **Controller 1** bereits **Whl selektiert**. Wähle **Filter Freq** als **Destination** ein und stelle **Amt** auf **-30%**. Jetzt kannst du mit dem Modulationsrad den Spannungsverlauf des Arpeggios gestalten.

Power Producer: FL Studio

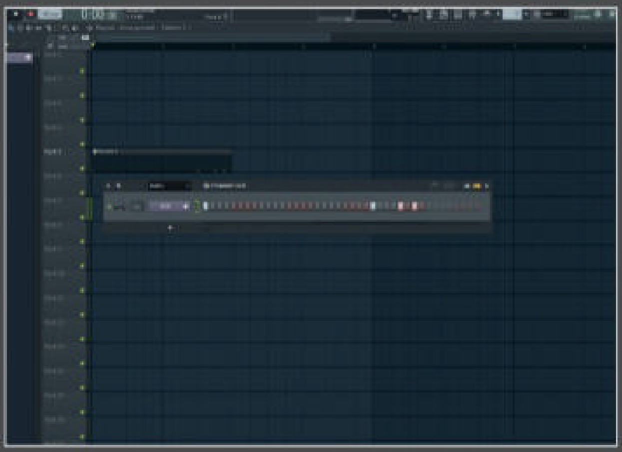
Wie man einen Drill Beat baut

Wer sich viel mit Hip Hop beschäftigt ist sicherlich schon einmal über diese ominösen Drill Beats gestolpert. Durch ihren charakteristischen Sound bieten sie eine interessante Abwechslung zu den standardmäßig oft verwendeten Trap Beats. Durch welche zentralen Merkmale sich Drill Beats auszeichnen und wie sie sich erstellen lassen erfährst du in diesem Workshop.

von Ruben Mantel

Projektinfos

Material: Fruity Loops Studio 21
Zeitaufwand: 40 Minuten
Inhalt: Hauptmerkmale eines Drill Beats bauen
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Kick

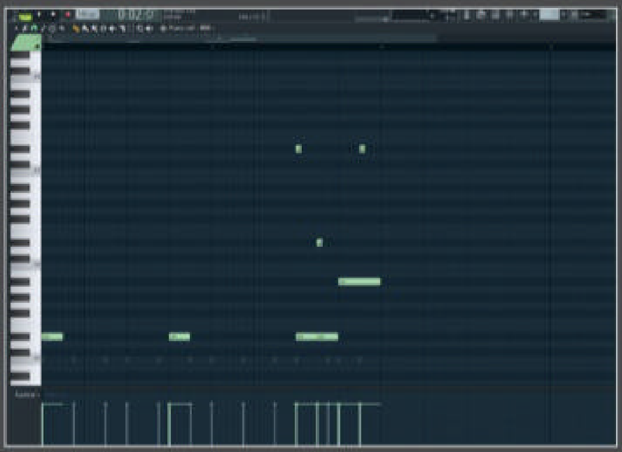
Das Tempo unseres Projekts stellen wir auf **140 BPM**. Dann starten wir mit der Kick. Zuerst erstellen wir ein Pattern mit der Länge von **zwei Takten**. Die Kick spielt immer auf dem **ersten** Schlag, macht dann eine längere Pause, bis sie im **siebten** und **achten** Schlag noch einmal einsetzt. Am Ende des Patterns kann sie ruhig öfter spielen, so dass eine Art Fill entsteht.

2 Snare

Bei der Snare spielt bereits die **Soundauswahl** eine entscheidende Rolle. Sie sollte **relativ kurz** sein, dafür aber eine **scharfe Transiente** haben. Außerdem sind **trockene, dumpfe** Snares charakteristisch für Drill. Anders als bei Trap Beats wird die Snare nicht auf der dritten und siebten, sondern auf der **dritten** und **achten** Zählzeit gespielt.

3 Closed Hi-Hats

Kommen wir zum wahrscheinlich wichtigsten Merkmal eines Drill Beats. Die Closed Hi-Hat spielt einen bestimmten **punktierten Rhythmus**, woran sich wohl am schnellsten zwischen Trap und Drill unterscheiden lässt. Dieser Rhythmus, wie er im Bild zu erkennen ist wird in vielen Beats mit der ein oder anderen **Variation** nahezu **durchgehend** gespielt.



4 808

Die 808 spielt nahezu an den selben Stellen wie die **Kick**. Allerdings hat sie natürlich einen viel längeren Bassanteil. Sehr typisch für Drill Beats ist es diesen Bassanteil zu **pitchen**, so dass sogenannte **808 Slides** entstehen. In der Piano Roll geht das ganz einfach, in dem man zuerst **s drückt** und dann **die Note einzeichnet**, zu der die vorherige Note sliden soll.

5 Main Sample

Die Drums sind schon im groben erledigt. Kommen wir nun also zu etwas melodischen. In vielen Fällen wird in Drill Beats ein **Klavier** als Hauptinstrument verwendet. Es eignen sich aber auch wunderbar alle anderen Instrumente, welche **melancholisch** angehaucht sind. Außerdem wird passend dazu die Melodie bevorzugt in einer **Moll Tonart** geschrieben.

6 Mixing

Ein Drill Beat funktioniert nach dem Prinzip **weniger ist mehr**. Deshalb ist es umso wichtiger, dass die wenigen vorhandenen Elemente genau an Ort und Stelle stehen, wo sie stehen müssen. Meistens ist es nützlich die **808 zu verzerren**, um sie so präsenter zu machen. Außerdem passt es oft zur Stimmung das Main Sample in **Vintage-Style** zu mischen.

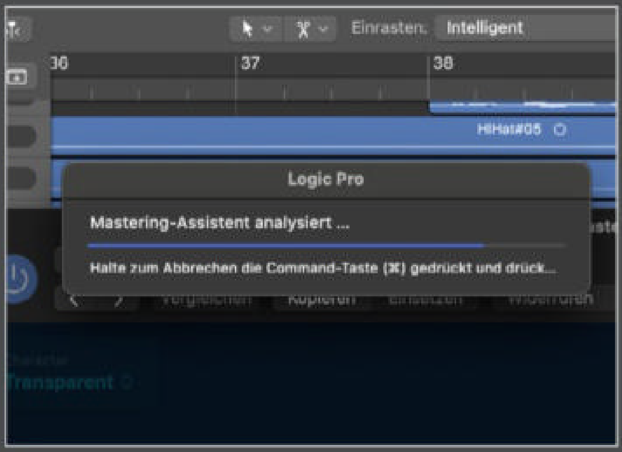
Power Producer: Logic Pro X

Logic goes Mastering

Mit dem Update auf Version 10.8 hat Apple seiner DAW neue Features spendiert. Für Aufsehen sorgte die Einführung des Mastering-Assistent, der darauf ausgelegt ist, durch eine gezielte Analyse des Audiomaterials in Kombination mit mehreren Prozessoren, einem fertigen Mix den letzten Schliff zu verleihen. von Stefan Hofmann

Projektinfos

Material: Logic Pro X (Version 10.7.9)
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Mastering mit dem Mastering Assistenten
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



1 Get Your Mix Right

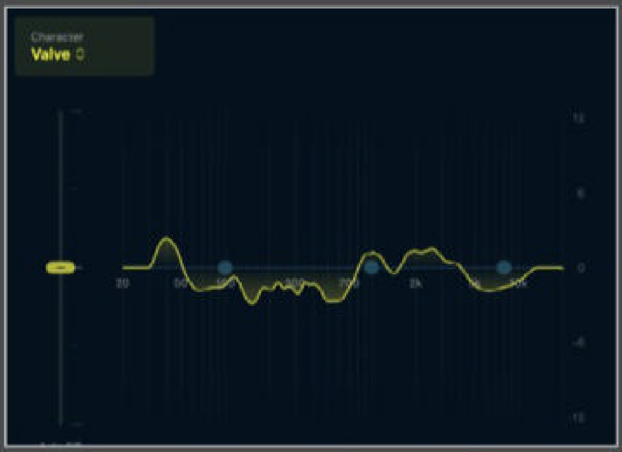
Bevor wir den Mastering-Assistent über den Mastering-Button auf dem Stereo-Out laden, müssen wir dafür sorgen, dass unsere Mischung gut klingt. Es ist wichtig genügend Headroom zu lassen, damit das Plug-in richtig arbeiten kann. Mit rund **-6dB** bist du auf der sicheren Seite. Achte darauf, dass dein Mix ausgewogen und dynamisch konsistent klingt.

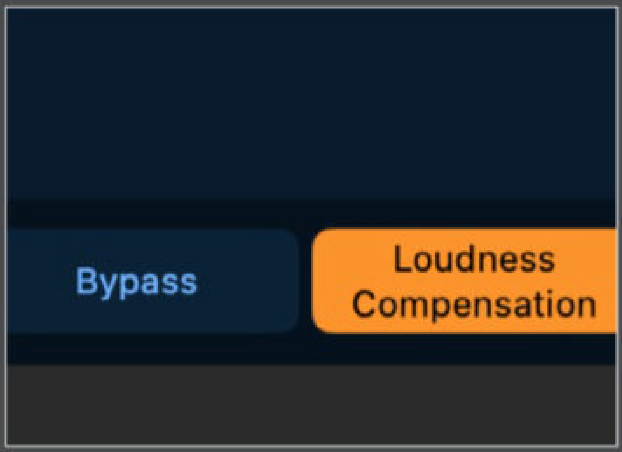
2 Analyse des Songs

Nachdem wir den Mastering-Assistent auf den Stereo-Out geladen haben, analysiert dieser eigenständig das Audiomaterial. Hier kannst du entscheiden, ob das Plug-in einen bestimmten Cycle-Bereich analysiert oder eben den ganzen Song. Wir lassen das Plug-in unseren kompletten Song hören, um ein bestmögliches Ergebnis aller Songparts zu erreichen.

3 Let The Magic Happen

Nach der Analyse des Audiomaterials liefert unser digitaler Mastering-Engineer ein erstes Master ab, das wir anpassen können. Zuerst kümmern wir uns um den **Character**. Doch Vorsicht, drei von vier verfügbaren Presets sind nur für Besitzer eines Macs mit Apple Chips verfügbar. Die vier Algorithmen sind übrigens von Hardware-Mastering-Ketten inspiriert.





4 Sound der Profis

Die vier Algorithmen der Character-Sektion geben gute Startpunkte für eine weitere Bearbeitung. Da unser Song aus dem Hip-Hop Genre ist, wählen wir das Preset **Valve**. Dieses simuliert eine Verarbeitungskette, die Röhren nutzt, um tiefe Bässe und klare Höhen zu erzeugen. Somit eignet sich dieser **Character** perfekt für Hip-Hop oder akustische Musik.

5 Loudness Compensation

Es ist wichtig, Änderungen im Vergleich zum Mix nachvollziehen zu können. Damit die Bewertung nicht von den Lautstärkeunterschieden beeinflusst wird, gibt es die „Loudness-Compensation"-Taste. Sie stimmt die Lautstärke des Masters mit der des Originals ab. Wir können so die Bearbeitung mit dem Mix vergleichen, indem wir zum Gegencheck Bypass aktivieren.

6 Feinjustierung

Unser Master klingt schon jetzt sehr gut, jedoch können wir noch Feinjustierungen vornehmen. Wir aktivieren die Excite-Funktion und erhalten mehr Obertöne. Der Song klingt nun satter und knackiger. Zudem regeln wir den Width-Parameter auf +0,40 für mehr Breite. Den Bassbereich des EQ-Profils ziehen wir mit dem Custom-EQ noch etwas nach oben – fertig.

Power Producer: Ableton Live

5x Präzision und Druck im Mix

Wie erhält man einen präzisen, transparenten und kraftvollen Mix, bei dem der Bass richtig pumpt, die Synths sich zum Beat bewegen, die Snare durch den Mix schneidet und die Vocals, trotz massivem Reverb, nicht verschwommen klingen? Die Antwort ist: mittels Sidechain. Richtig angewendet, animiert die Musik sofort, sich dazu zu bewegen. Fünf typische Einstellungen dafür erfährst du jetzt im Workshop. von Maya C. Sternel

Projektinfos

Material: Ableton Live
Zeitaufwand: 45 Minuten
Inhalt: Fünf Kompressor-Sidechain-Anwendungen zur Verbesserung von Transparenz, Präzision und Energie im Mix, Parameter-Einstellung für Sidechain-Kompression von Bass, Instrumenten und Effekten.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 Transparenz im Mix

Die geläufigste Anwendung ist, einen Kompressor auf die Basspur zu legen und die Kick in den Sidechain zu führen. So macht der Bass für die Kick, die in Dancefloor-Produktionen tragendes Element ist, ausreichend Platz. Wähle als Ausgangspunkt eine Ratio von 5:1, um ein Clicking zu vermeiden eine Attack von 4 ms, und eine Release-Zeit von 60 ms.

2 Durchsetzungskraft

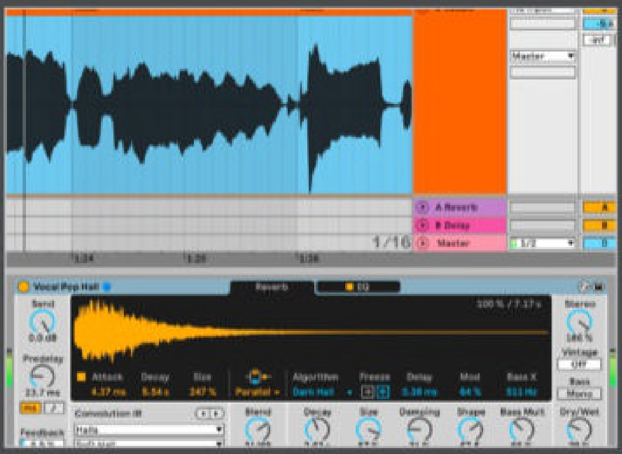
Damit sich die Kick im Mix noch mehr durchsetzt, soll Raum für die Transiente der Kick geschaffen werden. Lege dazu einen Compressor mit Kick im Sidechain auf die Instrumente der mittleren und höheren Tonlagen. Stelle Ratio auf 4:1 und wähle eine kurze Attack- und Release-Zeit. Je niedriger du den Threshold setzt, desto stärker der Pumping-Effekt.

3 Schlagkräftige Snare

Im Hip Hop und Dubstep, erhalten satte Snares noch mehr Wucht, wenn die anderen Instrumente nicht nur mit einem Kompressor mit Kick im Sidechain abgesenkt werden, sondern mit einem weiteren mit der Snare im Sidechain. Wähle eine Ratio von 4:1 und setze den Threshold so, dass du 1-2 dB Gain Reduction erreichst.

4 Präsente Vocals

Vocals sollen normalerweise vorne im Mix stehen. Doch häufig werden sie von Synths, Pads und Piano-Spuren überlagert. Lege deshalb einen Kompressor auf diese Instrumentengruppe und route die Vocals in den Sidechain. Wähle für einen natürlichen Klang eine niedrige **Ratio** von 2:1, eine **Attack** von 30 ms und **Release** mit 250 ms.



5 Raumeffekte steuern

Stelle nun den **Threshold** so ein, dass du eine Gain Reduction von 2 bis 3 dB erreichst. Vocals brauchen in der Regel ein wohlklingendes Reverb oder Delay. Allerdings benötigen diese Raumeffekte Platz im Mix. Gerade wenn du mit größeren Reverb-Räumen arbeitest, tendieren die Vocals dazu, aufgrund der Hallfahne zu verschwimmen und undeutlich zu werden.

6 Verständlichkeit

Lade daher einen Compressor in die Effekt-Spur und führe die Vocals in den Sidechain. Wähle wieder eine sanfte **Ratio** von 2:1 mit einer **Attack** von 30 ms und einem **Release** von 240 ms. Wenn die Vocals aktiv sind, fährt das Reverb etwas in den Hintergrund und lässt sie weiter vorne erscheinen. Wenn die Vocals aufhören, klingt der Effekt trotzdem nach.

Alle Daten zum Workshop in Heft-Downloads: siehe Seite 9

Power Producer: Akai MPC

Bock auf Beats, aber keine Zeit?

Bock auf Groove, aber keine Zeit zum Bauen? Oder fehlt dem Beat nur etwas „chaotische Würze", ein paar eingestreute Überraschungen hier und da? Easy, dafür haben wir ein Rack, das mit wirklich jedem Musikstil und Track funktioniert. Wie du das auch machen kannst, siehst du gleich …

von Marco Scherer

Projektinfos

Material: MPC Key 61, Live, Live II, X, One, Touch, Studio, Renaissance, MPC Software 2 oder MPC Beats
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Minimale, schnurgerade Beats mit zwei Delays, Lo-Fi und Filter um massiv viel Groove erweitern..
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 Wenig Drums, viel Groove

Die Basis für unseren automatischen Groove ist ein Effekt-Rack, das wir auf einer der vier Return-Spuren der MPC nutzen. Das hat die großen Vorteile, dass sich der Groove auf jeden beliebige Spur anwenden und sogar jeweils separat beimischen lässt. Also fangen wir direkt an: Rufe per **MENU + Pad 12 den CHANNEL MIXER** auf und wähle oben die **Returns**.

2 Zwei Delays

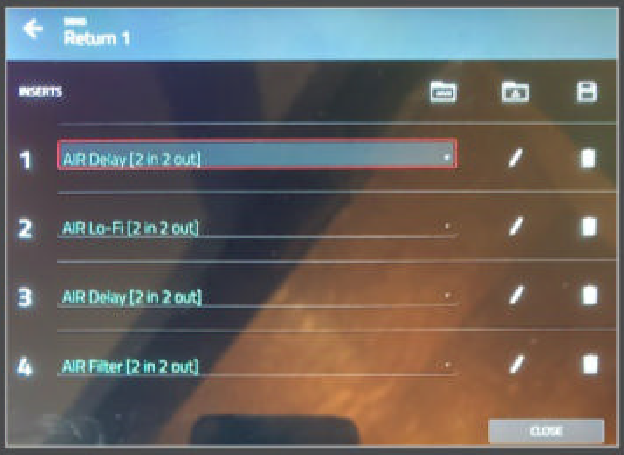
In dessen **INSERTS** laden wir je ein **AIR Delay** in die Slots 1 und 3, sowie einen **AIR Lo-Fi** in Slot 2 und ein **AIR Filter** in Slot 4. Beim ersten Delay stellen wir **TIME** auf langsame **5/4, FEEDBACK auf 60%** und **MIX auf 50%.** Beim zweiten Delay **TIME 1/4D, FEEDBACK 30%, MIX 50%** und **DELAY RATIO** auf **52:100**. Letzteres hat großen Einfluss auf den Groove.

3 Movement dazu

Wenn du die Delays später anders einstellst, habe **RATIO** im Blick bzw. im Ohr. Falls der Groove zu schief wird, stellt den Regler lieber zurück auf **50:100**. In unserem speziellen Setting entstehen dadurch aber rollende Flams, die sich vor allem gut mit Snares machen. Beim AIR Lo-Fi fahren wir die **SAMPLE RATE auf 3 kHz** runter und stellen **MIX auf 74%.**

4 Filter

Switche dann zur **LFO/ENV** Seite, stelle die **LFO WAVE** auf **Random, RATE** auf **0.33 Hz** und **DEPTH** auf **+100%**. Durch diese permanente, aber zufällige Modulation wird das Echo immer wieder abgewandelt und folglich nicht so schnell statisch. Das **AIR Filter** übernimmt den Job als Lowpass mit **CUTOFF bei 12 kHz**, um die hohen Frequenzen etwas zu dämmen.



5 Regler drehen!

Das nimmt dem Loop bzw. Effekt etwas von der auftretenden Hektik, ist aber auch ein super Ansatzpunkt für Live-Variationen. So könntest du den Effekt punktuell per Filter ein- und ausfaden. Für den Anfang steht das Rack aber. Zurück in der Rack-Übersicht drücke auf das Disk-Icon und speichere das Rack ab, danach geht's zurück in den **CHANNEL MIXER**.

6 FX beimischen

Wähle oben die Programs aus, drücke auf **SEND** und mische per **Macro-Regler** den Effekt-Anteil bei den gewünschten Spuren hinzu. Bei der Wiedergabe, baut sich der zusätzliche Groove (wegen dem langsamen Delay) Stück für Stück auf. Tipp: Sample für noch mehr Groove den Effekt als Loop und schneide die besten Stücke raus.

Alle Daten zum Workshop in den Heft-Downloads: siehe Seite 9

Power Producer: Cubase

Top-Sound für Podcast & Hörbuch

Du hast einen Podcast, ein Hörbuch oder Hörspiel aufgenommen, doch der Sound lässt zu wünschen übrig? Egal, ob du dafür ein Smartphone, ein Tablet oder ein günstiges Mikrofon verwendet hast – Cubase bietet alle Werkzeuge, um deine Sprachaufnahmen in ein professionelles Klangerlebnis zu verwandeln. In diesem Workshop erfährst du, wie du ihnen den verdienten Glanz spendierst und sie auf ein Lautheitslevel mit Spotify-Podcasts bringst. von Vera Schumacher

Projektinfo

Material: Cubase Artist 13 oder Pro 13
Zeitaufwand: ab 30 Minuten
Inhalt: Podcast-, Hörbuch- oder Hörspielaufnahmen mit Cubase einen professionellen Klang verleihen und auf ein Lautheitslevel mit Spotify-Podcasts bringen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 VocalChain

Lade als Erstes deine Podcast- bzw. Hörspiel- oder Hörbuchaufnahme in Cubase. Bereinige die Sprachaufnahme, entferne Knackser und störende Geräusche. Mit **VocalChain** bringt Cubase 13 ein hervorragendes Werkzeug mit, um den Klang von Gesang oder Sprache zu optimieren. Lade **VocalChain** als Insert-Effekt der Audiospur und aktiviere das **Cut Filter**.

2 De-Essing

Stelle es so ein, dass die Frequenzen unter 50 Hz herausgefiltert werden. Mit dem **De-Esser I** kannst du Zischlaute zähmen. Eine **Reduction** von **5.0** und ein **Threshold** von **-40 dB** sind gute Startwerte. Mit der **Diff**-Funktion kannst du hören, welche Signalanteile der De-Essser herausfiltert. Passe die Einstellungen bei Bedarf an und aktivere den **EQ 1**.

3 EQ & Kompressor

In dem Studio-Modus ist der Equalizer eine große Hilfe, um störende Frequenzen abzusenken und der Sprachaufnahme mehr Definition und Frische zu verpassen. Hebe dazu die Mitten und Höhen leicht an. Der **Kompressor** grenzt anschließend die Dynamik für einen konsistenteren Pegel ein. Wähle hier den Modus **Vox Comp** und einen **Compress**-Wert von **40%**.

4 Subtiler Raumklang

Dir klingt deine Sprachaufnahme noch zu trocken? Dann verleihe ihr einfach mit dem **Reverb**-Modul (Typ: **Small Studio**) einen subtilen Raumklang. Nun gilt es, dein Hörspiel / -buch bzw. deinen Podcast nach den Vorgaben der gängigen Streaming-Dienste zu mastern. Um die Lautheit kontrollieren zu können, blenden wir das Loudness-Meter von Cubase ein.

5 Die Lautheit im Blick

Dieses findest du in der MixConsole oder im Control-Room-Mixer. Wechsle zu der **Lautheit**-Ansicht und klicke auf **LUFS**. Aktiviere dann mit dem linken Button unter der Metering-Anzeige die Lautheitsmessung. Unser Ziel ist, dass der Wert **-14 integrated LUFS** nicht überschritten wird. Hier ist es sinnvoll, die lautesten Stellen der Aufnahme abzuspielen.

6 Ergebnis exportieren

Um Verzerrungen vorzubeugen, wird ein True-Peak-Wert von -1.0 empfohlen. Lade auf dem **Stereo Out** den **Limiter** mit **Input: 3.0 dB** und **Output: -1.0 dB**. Aktiviere außerdem Auto Release und justiere den Limiter, bis die gewünschte Lautheit erreicht ist. Voilà, klingt doch gleich viel besser! Exportiere das Ergebnis als WAV-Datei mit 24 Bit und 44,1 kHz.

Alle Daten zum Workshop in den Heft-Downloads: siehe Seite 9

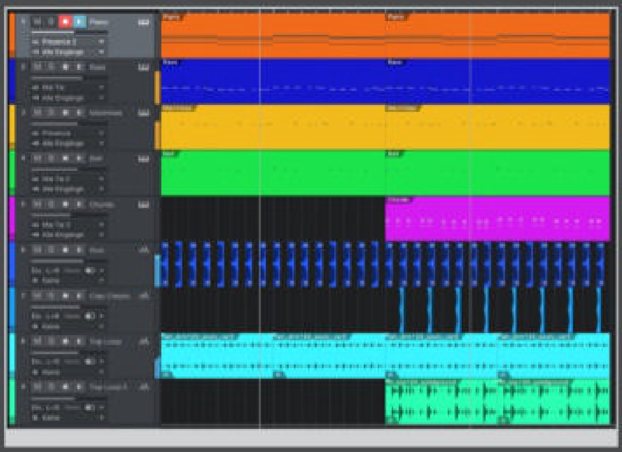
Power Producer: Studio One 6

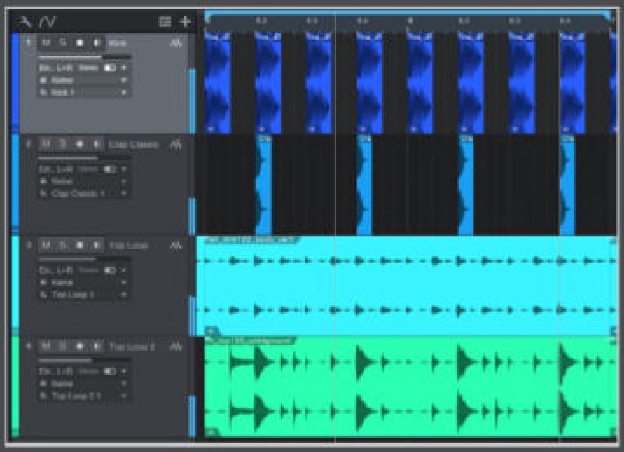
Tropical House Track Starter

Keine Lust mehr auf den Winterblues? Auch wir träumen schon von dem nächsten Sommer und entspannten Tagen in der Sonne. Was könnte die Vorfreude besser begleiten als ein sonniger Tropical-House-Track? In diesem Power Producer erstellen wir ein Template für das angesagte Genre, damit du schon jetzt deinen nächsten Sommer-Hit produzieren und die Sonne in deine Musik einfließen lassen kannst. von Vera Schumacher

Projektinfos

Material: Studio One 6 (ab Artist-Version)
Zeitaufwand: ab 60 Minuten
Inhalt: Erstellen einer Songvorlage für Tropical-House-Tracks, mit Beat, Akkorden, Bass und Melodieelementen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene





1 Tropische Vibes

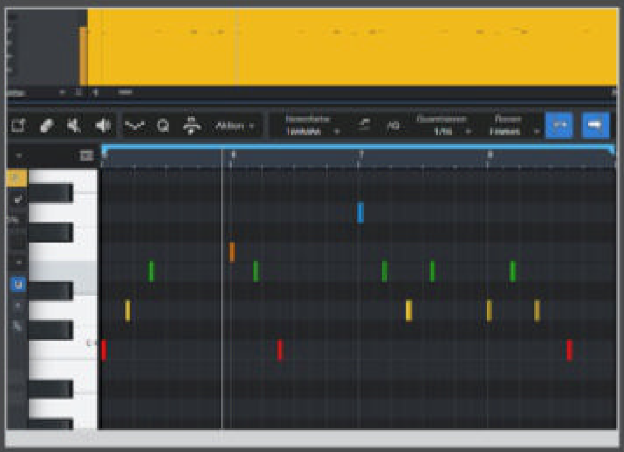
Mit einer vordefinierten Struktur sowie vorbereiteten Spuren, Sounds und Effekten können Projekt-Templates enorm helfen, musikalische Ideen umzusetzen und daraus einen Song zu machen. Na, dann lass uns mal eine Vorlage für einen Tropical-House-Track [1] erstellen! Starte mit einem neuen Studio-One-Projekt mit entspannt groovenden 110 BPM.

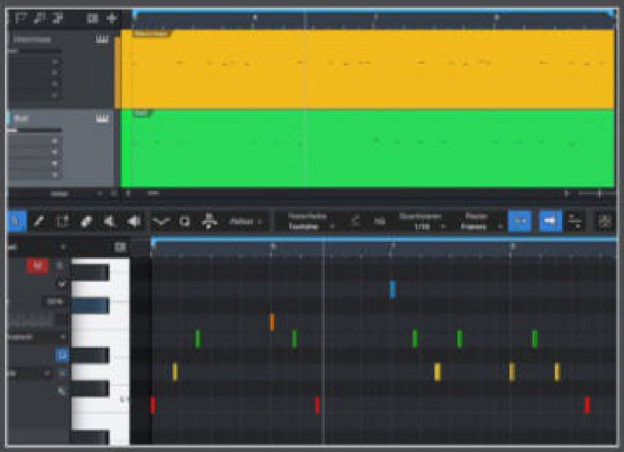
2 Groove am Start

Mit den Loops und Samples aus der **House**-Kategorie der Studio-One-Library ist schnell ein Groove-Fundament erstellt. Platziere die Bassdrum auf jeder Viertelzählzeit und die Snare oder Clap (wie z. B. **Clap Classic**) auf den Zählzeiten 3 und 4. Für einen lebendigen Groove sorgst du mit einem Top-Loop. Nun möchten wir das harmonische Grundgerüst aufbauen.

3 Akkordfundament

Hier hat sich bewährt, mit den Akkorden zu beginnen. Ein Pianoklang passt bestens zu Tropical House. Lade dazu eine Instanz von Presence XT mit dem Preset **Stage Piano**, bei dem wir **Cutoff** voll aufdrehen. Wir können mit einer einfachen Akkordfolge die harmonische Grundlage des Songs schaffen! Wir wählen die Folge wie a-Moll, F-Dur, C-Dur und G-Dur.





4 Harmonie trifft Groove

Weiter geht es mit der Bassline, die gleichzeitig ein Fundament für die Harmonien aufbaut und für den richtigen Groove sorgt. Zu diesem Zweck laden wir Mai Tai mit dem Preset **Bass – Classtring**, das wir wie abgebildet anpassen. Der Bass spielt die im nächsten Schritt gezeigte synkopierte Linie mit den Akkordgrundtönen, die bewusst einfach gehalten ist.

5 Melodischer Glanz

So kannst du sie mühelos verändern, wenn du andere Akkorde verwenden möchtest. Jetzt ist es an der Zeit, melodische Elemente hinzuzufügen. Was passt besser zu einem Tropical-House-Track als eine Marimbamelodie? Presence XT bringt mit **Marimbas** ein geeignetes Preset mit. Mit diesem kannst du eine Melodie einspielen, die mit den Akkorden harmoniert.

6 Bell-Akzente und Chords

Für melodische Akzente enthält unser Template auch einen Bell-Sound aus der Library von Presence XT (**Bell – Stereotic**). Du möchtest die Akkorde rhythmisch aufgreifen? Lade einen Pluck-Klang wie das Mai-Tai-Preset **Melodic Activity** und kopiere die Pianoakkorde auf diese Spur. Spendiere ihnen dann einen Rhythmus, der Beat und Bassline ergänzt.

[1] Diese findest du auch in den Heft-Daten.

Power Producer: Reason

5 Ideen gegen 08/15 Melodien

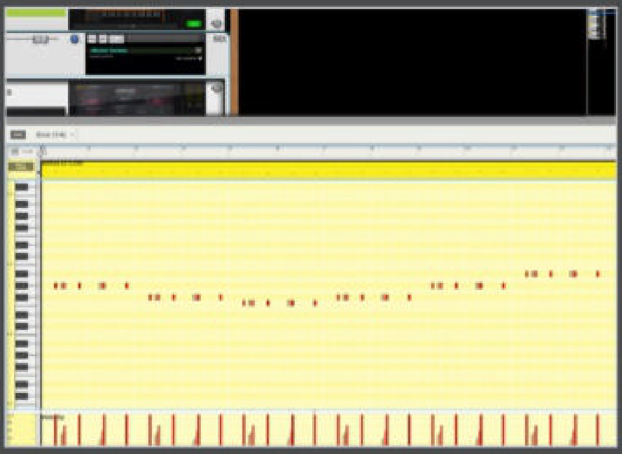
Es soll ja vorkommen, dass man sich beim Jammen in eine Melodie verliebt, die am Folgetag dann aber doch etwas zu kitschig, plakativ oder simpel rüber kommt. Also gleich in den Müll damit? Mitnichten! Wäre ja schade um die andern Sounds, Mix, Arrangement und Aufwand. Außerdem haben wir fünf Methoden Parat, mit denen du selbst das langweiligste Arpeggio zum Ear-Catcher machst! **von Marco Scherer**

Projektinfos

Material: Reason 11 aufwärts
Zeitaufwand: 20 Minuten
Inhalt: Eine Melodie mit fünf verschiedenen Methoden immer wieder neu bauen, damit sie interessanter und weniger hervorsehbar wird.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

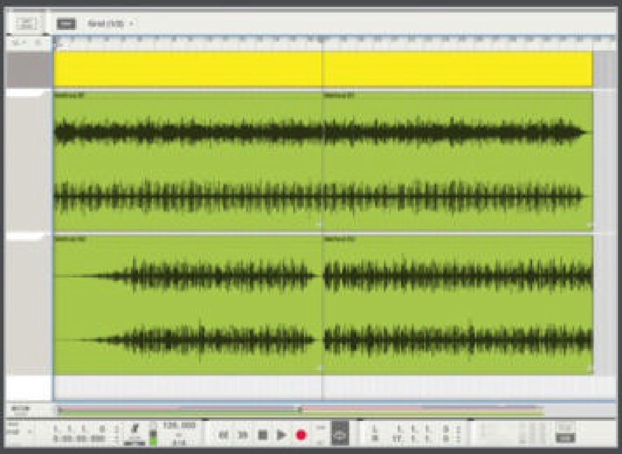
1 Adé Langeweile!

Für unseren Workshop haben wir eine Melodie ausgegraben, die zwar nett ist, aber keinen besonderen Groove besitzt und in ihrem Verlauf sehr hervorsehbar ist. Dennoch hat sie was und der gefundene Sound ist auch nicht übel. Da machen wir was draus! Bei Methode A kreieren wir ein Frage-Antwort-Spiel aus der Melodie, also duplizieren wir den Track.



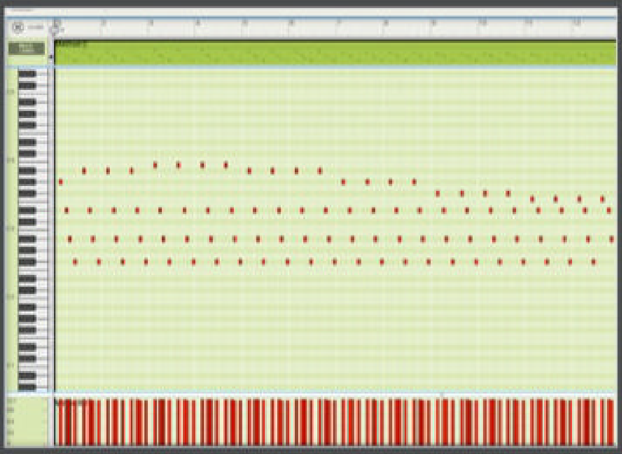
2 Methode A

Unsere Melodie ist ein Arpeggio, bei dem sich immer nur die oberste Note ändert, die unteren bleiben stets gleich. Daher entfernen wir beim Original die obersten Noten und beim Duplikat umgekehrt. Für die Kopie suchen wir anschließend einen anderen Sound. Damit entsteht schon deutlich mehr Spannung. Tipp: Lösche bei der Kopie jede zweite Note.



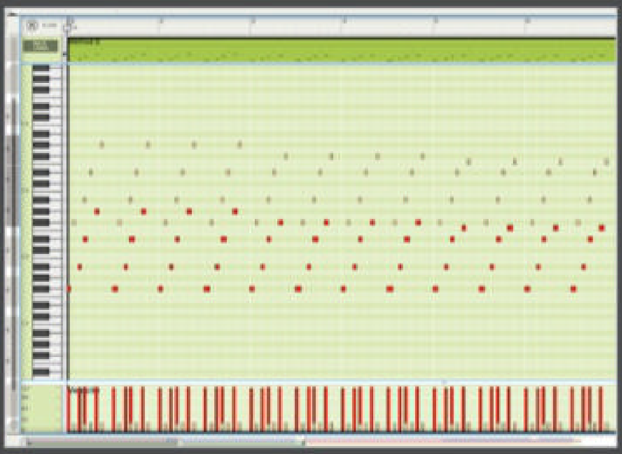
3 Methode B

So bleibt mehr Platz für den Sound selbst, den du dafür mit längerem Hall, Release oder Delay ausstatten kannst, was zu sehr reizvollen Ergebnissen führen kann. Methode B ist deutlich experimenteller: Hier statten wir die Melodie einmal mit Delay aus und bouncen die Spur. Danach ersetzen wir das Delay durch ein Reverb und bouncen die Spur erneut.



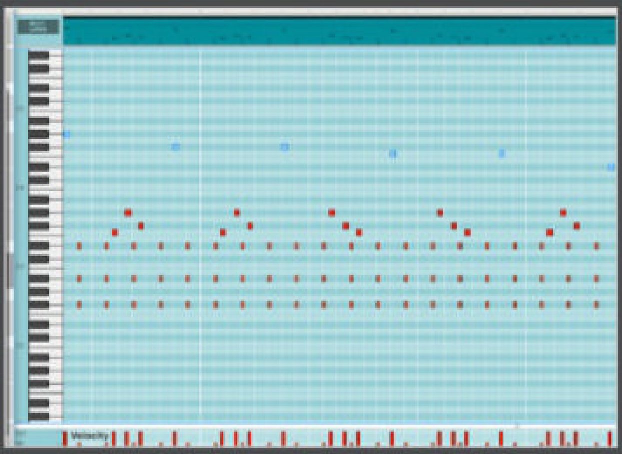
4 Methode C und D

Die Audio-Clips kombinieren wir mit dem Original, experimentieren aber mit Rückwärts-Wiedergabe, sowie dem Transponieren um eine Oktave nach oben oder unten. Methode C geht in eine ähnliche Richtung, doch spielen wir kein Audio rückwärts, sondern den MIDI-Clip selbst. Mit Methode D reichern wir die Melodie an: das Original spielt einen Achtel-Rhythmus.



5 Modulationen

Also stellen wir das Raster auf 16-tel, duplizieren alle Noten und transponieren die Kopien eine Oktave nach, fahren die Anschlagstärke weit runter (damit die Noten leiser werden – hier bitte darauf achten, dass sich die Anschlagstärke auf Volume auswirkt) und schieben sie um ein 16-tel nach rechts. Methode E baut die Melodie ein wenig um.



6 Akkorde & Arpeggio

Hier formen wir die unteren Noten der Melodie zu einem Akkord, der im Off spielt, während wir die obersten Noten sammeln und damit ein kurzes Arpeggio spielen. Der Clou dabei ist, dass die letzte der Noten immer jene ist, die auch vorher an dieser Stelle spielte. Jetzt jedoch im Verbund eines kurzen Arpeggios statt alleine. Also viel interessanter!

Producer-Tricks: Retro & authentisch

So geht echter LoFi-Hip-Hop

Video-Demo

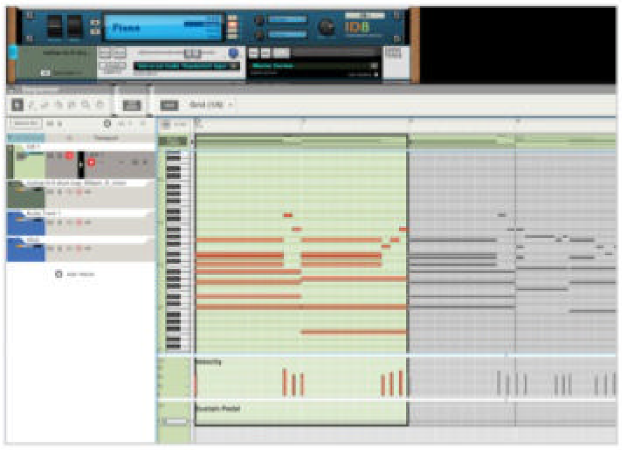
Neben den relativ neuen Genres Phonk und Hyperpop ist LoFi schon seit einer ganzen Weile der hippste Shit. Beruhigend, gechillt… der perfekte Sound für einen entspannten Feierabend. Praktisch, dass wir grade einen Trick auf Lager haben, mit dem du authentische LoFi-Beats und -Lines selber bauen kannst. von Marco Scherer

Projektinfos

Material: FabFilter Pro-R 2 oder Best Service Halls Of Fame Beat Edition, iZotope Vinyl
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Impulse Responses der Effekte vom Akai S1100 Sampler für authentischen LoFi-Sounds in Pro-R 2 importieren, mit Pro-Q 3 dumpfen Klang erzeugen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 Kickstart

Das größte Geheimnis hinter dem Erfolgsrezept von LoFi ist neben den verspielten, anti-hektischen Melodien und Beats natürlich das Retro-Feeling mit Elementen wie dem typischen Knistern von Vinyl, 12-bit Drums oder niedrigen Sample-Raten bei verwendeten Sounds. Alles kein Problem und zum Abrunden nutzen wir sogar noch ein LoFi-Reverb!



2 Piano Lead

Wir starten ganz typisch mit einer Piano-Melodie auf **75 BPM**, damit macht man für den Anfang nichts falsch. Dabei nutzen wir ein simples Piano aus dem ID8-Rompler von Reason, jedes andere Piano tut es aber auch. Und falls du – wie wir – kein Keyboard-Virtuose bist, bediene dich gern aus dem Ordner **LOFI PIANO MIDI FILES** der Workshop-Downloads.

3 Dumpfer Sound

Für einen dumpferen Klang laden wir einen Pro-Q 3 hinter das Piano und setzen damit einen **18 dB Highcut** bei **1 kHz mit 0,7 Flankensteilheit (Q)** an. Dahinter laden wir das neue Pro-R 2 Reverb und kommen zum eigentlichen Gag: denn statt den vorhandenen Presets nutzen wir die Importfunktion für Impulse Responses und laden einen Hall vom Akai S1100.

4 IR importieren

Wenn schon LoFi, dann richtig, oder? In den Workshop-Downloads findest du 20 solcher Responses von AudioBombs [1], von denen wir den **Small Room 1** importieren. Für mehr Fülle drehen wir **PREDELAY** beinah voll auf, **CHARACTER** und **DUCKING auf 9 Uhr** und **WIDTH** und **THICKNESS** auf volle Pulle. Letzterer ist auch neu und reichert das Reverb mit Saturation an.

5 Vinyl-Knistern dazu

Bei Bedarf lade noch eine Instanz von iZotope Vinyl [2] auf die Spur, fahre den Dust aber auf null herunter, denn damit haben wir einen anderen Plan. Und zwar laden wir selbigen Effekt auf eine leere Audiospur, drehen Dust voll auf und nehmen das Knistern über acht Takte auf. Die Aufnahme ziehen wir anschließend per Timestretch auf doppelte Länge.

6 Nochmal Akai

Auf die Spur mit der Aufnahme laden wir ein weiteres Pro-R 2 und importieren die Impulse Response **S1100 Shaft**. Hier drehen wir **CHARACTER** und **DUCKING** voll auf, damit das Reverb einerseits nicht so statisch klingt und andererseits das Knistern noch durch kommt. Das Resultat mischen wir subtil bei und erzeugen damit enorm viel Weite im Gesamtmix.

INSPIRATION WANN UND WO DU WILLST

für alle Producer, DJs & Musiker

- 12 AUSGABEN AB 71,90€ IM JAHR
- ZUGRIFF AUF ÜBER 100 HEFTE IM ARCHIV
- ÜBER 800 GIGABYTE INSTRUMENTE & SOUNDS
- PLUS WERTVOLLE PRÄMIE DEINER WAHL

Dein Ding?
Hier geht's zum BEAT-Abo ...

Web: www.beat.de/jahresabo
Tel: 0711 / 7252-292 Artikelnummer: BE00PLU22

Abo-Service falkemedia, Postfach 810640, 70523 Stuttgart

PRÄMIE NACH WAHL

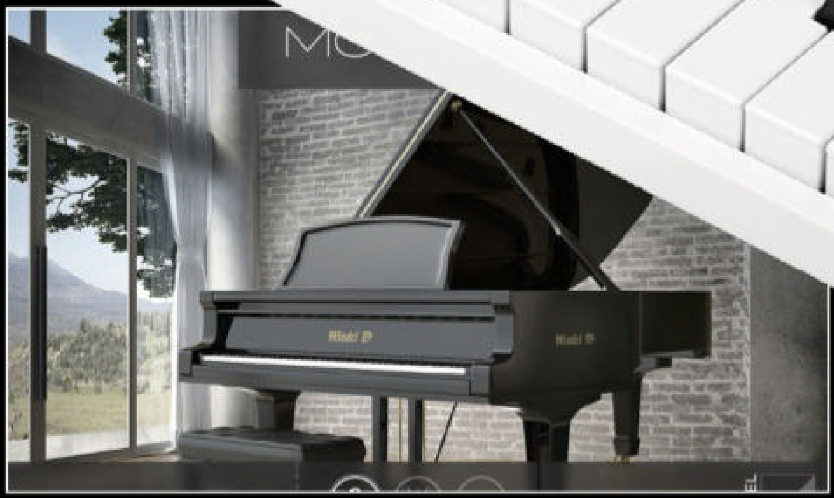
Finde dein Lieblingsdankeschön unter
www.beat.de/Jahresabo

z.B. DAS PRÄMIENHIGHLIGHT

ARTURIA MINILAB 3* IM WERT VON 99 €

Mit MiniLab 3 erhältst du einen universellen MIDI- und DAW-Controller in schickem Weiß, der sowohl im Studio als auch unterwegs seine Stärken ausspielt. Die direkte Integration in die Analog Lab Software macht ihn zu einem mächtigen Hybrid-Synthesizer. Dank des Arpeggiators, Akkordspeichers und MIDI-Ausgangs ist Inspiration garantiert!
www.arturia.com | www.tomeso.de

Prämien-ID: F1540



UMFANGREICHES SOFTWARE-BUNDLE INKLUSIVE

Loopcloud

Melodics

- // **Ableton Live Lite** Komponieren, aufnehmen, performen und produzieren mit einer Starter-Version einer der am weitesten verbreiteten Musiksoftware der Branche - mit dabei bei deinem MiniFuse.
- // **Analog Lab Intro** Füge deinem Mix sofort inspirierende Sounds aus unseren preisgekrönten Keyboard-Emulationen hinzu. Entdecke Hunderte von Presets, von Vintage-80er-Synths bis hin zu fetten modernen Sounds.
- // **UVI Model D** Ein klassisches Klavier mit großem Dynamikumfang und einem ausgewogenen, hinreißenden Klang. Das UprightPiano deiner Wahl.
- // **NI The Gentleman** Der magische Klang des berühmten Steinway Model D-Flügels, detailgetreu gesampelt und sofort spielbereit.
- // **Loopcloud** Kostenloses zweimonatiges Artist-/Studio-Abo.
- // **Melodics** 40 kostenlose Lektionen.

* Gilt nur für das digitale Jahresabo der BEAT. Nur solange Vorrat reicht.

Neue Freeware-Plug-ins

von Jan Wilking

DiscoDSP
OB-Xd 3

DiscoDSP spendiert OB-Xd, einer sehr gelungenen Oberheim-Emulation, ein neues Update. Der virtuelle Oberheim OB-X Synthesizer wird weiterhin kostenlos und ohne Zwangsregistrierung angeboten, zumindest wenn du auf VST3 und Oversampling verzichten kannst. Denn hierfür verlangt DiscoDSP in Version 3 zukünftig 49 €, und zwar nicht mehr nur als freiwillige Spende wie bisher.

Das Original stammt aus dem Jahre 1979 und ist ein polyphoner Synthesizer mit klassischer subtraktiver Synthese. Zwei Oszillatoren und ein Rauschgenerator werden durch ein 2-Pol-Tiefpassfilter geführt, zur Modulation dienen zwei ADSR-Hüllkurven und ein LFO. PWM, Sync und Crossmodulation erweitern das Klangspektrum, ein Unisono-Modus kann für noch fettere Sounds sorgen. Das Plug-in orientiert sich am Original, bietet aber einige Verbesserungen wie Crossmodulation und Multimodefilter, bei dem stufenlos zwischen Tiefpassfilter, Bandsperre/Bandpassfilter und Hochpassfilter übergeblendet werden kann. Im 12dB-Modus ist Selbstoszillation möglich, Keytracking ist stufenlos einstellbar. Flexiblere Hüllkurven, synchronisierbarer LFO und erweiterte Modulation der Pulsweite der Oszillatoren sind weitere Highlights. Eine Verteilung der einzelnen Stimmen im Stereopanorama sorgt für die legendäre Breite des Oberheim-Vorbilds, für mehr Lebendigkeit und Vintage-Feeling können sowohl Tonhöhe, Filter, Glide und Hüllkurve mit zufälligen Schwankungen versehen werden.

Fazit

OB-Xd fängt den charismatischen Klangcharakter eines Oberheim OB-X sehr gut ein und ist in unseren Ohren eine der besten Oberheim-Emulation auf dem Markt. In Version 3.0 bietet OB-Xd jetzt noch mehr sinnvolle Zusatzfunktionen.

Entwickler: DiscoDSP
Web: discodsp.com
Preis: Freeware
Format: VST, AU

Bewertung: ■■■■■□

Full Bucket Music
Ny

Full Bucket Music hat bereits einige Vintage-Synthesizer digital als Plug-in nachgebaut, wobei aber ein gewisser Schwerpunkt auf Produkten von Korg festzustellen ist. Die frühen Synthesizer der Japaner scheinen es dem Entwickler besonders angetan zu haben. Auch Ny zeigt sich von einem Korg-Synthesizer inspiriert, dem Lambda ES-50 Polyphonic Ensemble. Der String-Synthesizer kam 1979 als Nachfolger des PE-2000 (den Full Bucket Music übrigens auch als Plug-in namens PECS anbietet) auf den Markt, gemeinsam mit dem polyphonen Synth Delta und dem Preset-Synth Korg Sigma.

Ensemble-Machine trifft den Sound des Lambda eigentlich besser, denn die Sounds sind in zwei kombinierbare Klangbereiche unterteilt. In der Percussive-Abteilung können die Sounds E-Piano, Clavi, Piano und Harmonics zugeschaltet werden, die Ensemble-Sektion bietet Brass, Orgel, Choir, String 1 und String 2. Einige Presets kann man zwar ein wenig an eigene Klangvorstellungen anpassen, aber zum Schrauben eigenständiger Sounds ist Lambda der falsche Kandidat. Dafür klingt er gut, vor allem bei langem Ausklingen und Nutzung des Stereo-Chorus für sphärische und weite Flächen. Seine Klänge lassen sich wunderbar mit flexibleren modernen Klangerzeugern layern, um einen nostalgischen Touch zu ergänzen und einen eigenen Signature-Sound zu erzeugen.

Fazit

Der vom Korg Lambda aus den späten 70ern inspirierte Ensemble-Synthesizer überzeugt mit einem besonderen Sound vor allem bei Strings, Pads und Synth-Brass. Ny empfiehlt sich aufgrund seiner einfachen Klangerzeugung insbesondere für schnell erstellte Layer-Sounds mit gewissem Vintage-Charme.

Entwickler: Full Bucket Music
Web: fullbucket.de
Preis: Freeware
Format: VST, VST3, AU, Clap

Bewertung: ■■■■■□

BPB
Dirty VHS

BPB Dirty VHS bildet die Schwankungen, den begrenzten Frequenzgang und Komprimierung alter Videoaufnahmen nach. Hierfür wurden verschiedene Videorekorder und -bänder analysiert, von neuwertig bis abgenutzt und mehrfach überspielt.

Das Ergebnis wurde in Form von acht verschiedenen Algorithmen in dem Plug-in verewigt. Sie reichen von Golden, einem recht neuen VHS-Rekorder in gutem Zustand, über ein vielfach genutztes und schlecht gewartetes altes Gerät (Old), mehrfach überspielte Bänder (80s, Generation) bis hin zu modifizierten Rekordern (Circuit-bent) und Video-Konsolen (Console). Du kannst jeden Algorithmus weiter anpassen und Rauschen, Verzerrung, Chorus und Stereoweite ergänzen. Mit dem großen PITCH-Regler fügst du Schwankungen in der Tonhöhe und Lautstärke hinzu, mit TONE schneidest du die hohen Frequenzen ab.

Da bei der Entwicklung besonderer Wert auf eine möglichst akkurate Emulation der VHS-Rekorder gelegt wurde, kann Dirty VHS ziemlich leistungshungrig sein. Deshalb hast du die Möglichkeit, statt des rechenintensiven Modus Grainy auf die Prozessor-schonende Smooth-Alternative umzustellen. Die dritte Option Whammy verwandelt Dirty VHS in einen Pitch-Shifter für extreme Tonhöhen-Modulationen. Als schnellen Einstieg werden 20 Presets mitgeliefert, eine Zufallsfunktion sorgt für weitere Inspiration.

Fazit

Man hört Dirty VHS die Liebe der Entwickler für den speziellen Sound alter Videoaufnahmen förmlich an. Die Emulation ist in allen Bereichen überzeugend, mit viel Detailreichtum. Dirty VHS ist weniger für subtile Effekte geeignet, sondern sorgt für unüberhörbaren Retro-Sound.

Entwickler: BPB
Web: bedroomproducersblog.com
Preis: Freeware
Format: VST3, AU

Bewertung: ■■■■■■

Neue Effekt-Plug-ins

von Vera Schumacher

HOFA

IQ-Series Limiter V2

Ein Limiter ist ein Limiter, oder? Und dennoch verspricht HOFA mit seinem neuen IQ-Series Limiter V2 Innovationen. Ob es dem Plug-in tatsächlich gelingt, neue Maßstäbe zu setzen? Die ansprechende und zeitgemäße neue Optik von Version 2 des Limiters weckt von Anfang an hohe Erwartungen. Die Oberfläche ist skalierbar und beherbergt großzügig dimensionierte Bedienelemente, ein X/Y-Pad sowie Pegel- und LUFS-Anzeigen und ein Echtzeit-Diagramm des Signals.

Die Ein- und Ausgangsverstärkung lassen sich feinfühlig einstellen. Direkt darüber kannst du den gewünschten Algorithmus wählen - ein zunächst unscheinbares Feature, das jedoch eine bedeutende Rolle spielt. Die Modi Hard, Transparent und Electronic sind auf verschiedene Stilrichtungen zugeschnitten: Electronic eignet sich bestens für pumpende Mixe und Hard ist auf die größtmögliche Lautheit spezialisiert, wobei die Transienten sehr akzentuiert klingen. Wie Transparent klingt, errätst du sicher schon, oder? Aber auch hier lassen sich wie bei dem Hard-Algorithmus mit dem X/Y-Pad die Clipping-Intensität und das Pumpen individuell regeln. Zusätzlich sind die bewährten Betriebsarten Fast, Med und Slow aus der Vorgängerversion an Bord, die unterschiedlich schnell die Dynamik begrenzen. Der Fast-Modus neigt am ehesten zu Verzerrungen, was sich je nach Stilrichtung deines Tracks aber auch gezielt einsetzen lässt.

Ob ein transparentes Limiting oder die maximale Lautheit gefragt ist, der IQ-Series Limiter V2 liefert sehr überzeugende Ergebnisse. Mittels Clipping kannst du deinen Mix auch auf musikalische Weise mehr Obertöne spendieren. Die vorhandenen Presets des Plug-ins bieten praktische Startpunkte für spezifische Genres. Das Plug-in erlaubt es, die beiden Stereokanäle unabhängig voneinander zu bearbeiten oder sie mit dem Channel-Link-Fader zu verbinden. Dabei kann die Intensität frei eingestellt werden. Die True-Peak-Funktion schützt vor Intersample-Peaks und mit der DC-Cut-Funktion lässt sich ein DC-Offset entfernen. Darüber hinaus integriert der Dynamikprozessor in eine Dithering-Funktion für eine Reduktion auf 24 oder 16 Bit. Man könnte sich für diese Funktion noch erweiterte Einstellmöglichkeiten wie verschiedene Dithering- und Noise-Shaping-Algorithmen wünschen, aber generell ist es schon klasse, dass man für diesen Bearbeitungsschritt kein zusätzliches Plug-in braucht. Ein bis zu 32-faches Oversampling garantiert eine hohe Klangtreue und -qualität. Die Anzeigewerkzeuge bieten präzises visuelles Feedback. Schön, dass es auch eine Integrated-LUFS-Anzeige gibt, mit der du unter anderem prüfen kannst, ob dein Mix oder Master auch für Streaming-Dienste wie Spotify geeignet ist.

Fazit

Der IQ-Series Limiter V2 von HOFA beeindruckt mit einer intuitiven Bedienung und einer enormen Vielseitigkeit. Doch wie klingt er denn nun? Das hängt sehr stark von deinen Einstellungen ab: Glasklare Transparenz beherrscht er ebenso wie pumpendes Limiting für Club-Musik oder aggressives Clipping für Rock & Co. Die verschiedenen Modi gestatten eine präzise Anpassung an unterschiedlichste Musikstile, während das X/Y-Pad eine intuitive Klangformung ermöglicht. Mit den zusätzlichen Features und dem präzisen visuellen Feedback ist dieser Limiter ein ausgezeichnetes Werkzeug für den finalen Schliff, mit dem man schnell ans gewünschte Ziel kommt.

Entwickler: HOFA
Web: www.hofa-plugins.de
Preis: 144 Euro, regulär: 169 Euro
Format: VST3, AU, AAX

Bewertung: ■■■■■■

Spitzenklang für Multimedia, Desktop und Home-Studio

nuBoxx A-125 pro

Aktives Stereo-Set mit Hi-Res-Auflösung

- Dynamischer Klang aus 160 W Verstärkerleistung – per USB-C direkt vom PC
- Kann die Stereoanlage komplett ersetzen und dem TV großartigen Sound verleihen
- Voll konnektiv: 5 Eingänge sowie Subwooferausgang zur Erweiterung
- 50 Hz Tiefgang, individuelle Klanganpassung und Wide Sound für mehr Räumlichkeit
- Hochwertige Fernsteuerung

nuBoxx A-125 pro, nur 24,5 cm hoch, Weiß mit grauer Stoffblende oder Schwarz mit schwarzer Stoffblende, Setpreis 438.- € (inkl. 19 % MwSt., ggf. zzgl. Versand)

Direkt + günstig vom Hersteller nubert.de

Nubert electronic GmbH, Nubertstr. 1, 73529 Schwäbisch Gmünd, 30 Tage Rückgaberecht · Webshop: nubert.de · Vorführstudios in Schwäbisch Gmünd, Duisburg · Expertenberatung 07171 8712-0

nubert®
EHRLICHE LAUTSPRECHER

Test: Ableton Live 12

Anfang 2024 erscheint Ableton Live 12. Die Versionsnummer ist vielversprechend. Denn die Zahl 12 ist stark symbolträchtig: 12 Monate, 12 Apostel, 12 Tierkreiszeichen, 12 Töne unserer chromatischen Tonskala und nicht zuletzt hat unsere Computertastatur 12 Funktionstasten. Die 12 ist also nicht einfach nur irgendeine Zahl, sie strukturiert und steht für das Ganze, das Vollkommene. Unter diesen Vorzeichen sahen wir uns die Beta-Version von Live 12 einmal genauer an. von Maya Consuelo Sternel

Features

- DAW für Mac und Windows
- Max for Live integriert
- Mehr Themes
- MPE-fähige Instrumente & -FX
- Ähnliche-Sounds-Suche Funktion
- Browser-Tagging und gefilterte Suche
- Bi-timbraler Synthesizer Meld und Roar Saturation-Effekt
- Neue MIDI-Tools
- Erweiterte Probability-Funktionen

Fakten

Hersteller: Ableton
Web: ableton.com
Bezug: Fachhandel
Preis: Intro: 79 Euro; Standard: 279 Euro; Suite: 599 Euro

▲ Aufgeräumtes UI
▲ Mixer im Arranger
▲ Effizienterer Browser
▲ Ähnliche-Sounds-Suche
▲ Meld Synth und Roar Saturation-Effekt
▲ Generative MIDI Tools
▲ Audio-Bounce mit einem Klick

Klang:
Technik:
Preis/Leistung:

Gesamt:

Beat
MUST-HAVE
02/2024

Mit den gestapelten Detailansichten von Live 12 kannst du den Clip-Editor oder die Automations- und Geräteparameter oberhalb vom Device View sehen.

Ableton Live trat von Anfang an an, die Musik Produktion und Live Performance zu revolutionieren. Mit einem Fokus auf Kreativität und Effizienz wurde jede neue Version entwickelt und auf den aktuellen Stand der Möglichkeiten gebracht. Auch die kommende Version verspricht, ein neues Kapitel aufzuschlagen. Schon beim ersten Öffnen des Programms fällt sofort die modernisierte und aufgeräumte Oberfläche ins Auge – ein vielversprechender Auftakt. Und es ging so weiter – bei unserem Test haben sich, ohne Priorisierung, 12 absolute Highlights herauskristallisiert:

1 | Alles im Blick

Die Mixer-Ansicht ist nun, frei skalierbar, auch im Arrangement-Fenster sichtbar. Es entfällt somit das lästige Umschalten zwischen Session- und Arrangement-View. Und in der Session-Ansicht lassen sich alle Editoren, also Clip-, Device- und Mixer-Ansicht, gleichzeitig aufklappen. Übersicht ist garantiert!

2 | Komfortable Soundsuche

Die neue Browser-Filterfunktion mit Filterkriterien wie Typ, Sound, Charakter und Genre, erhöhen die Erfolgsquote, geeigneten Sounds und Samples schnell zu finden, ungemein. Genial ebenso die Funktion „Ähnliche Sounds suchen“, die passende Ergebnisse in einem Ranking angezeigt. So lassen sich z.B. blitzschnell Drums im Rack auswechseln.

3 | Sounddesign par excellence

Mit dem neuen, bi-timbralen Synth namens Meld gibt es keinen Sound, der sich nicht damit erstellen lässt. Von komplexen Flächen, über rhythmische Drones, bis hin zu geräuschhaften Klangtexturen ist alles möglich. Dank der flexiblen Modulationssektion lässt sich jeder Parameter mit jedem Modulator verknüpfen.

4 | Multiband-Saturation

Mit ungewöhnlichen Verzerrungs- und Sounddesign-Möglichkeiten in allerbester Soundqualität wartet der neue Saturation- und Colouring Effekt namens Roar auf. Nicht nur bis zu drei Frequenzbänder, sondern auch Mitten- und Seitenkanal können separat bearbeitet werden. Roar ist, wie Meld, mit einer umfangreiche Modulationsmatrix ausgestattet.

5 | Ausdrucksstarke Granularsynthese

Für passionierte Klangbastler schon immer das Tool der Wahl, erfuhr der Granulator ein umfangreiches Update. Er ist jetzt MPE-fähig und lässt sich somit expressiv spielen. Zudem kann jetzt Audio ohne Umwege direkt im Device aufgezeichnet werden.

6 | Render-in-place

Ebenfalls ohne Umwege lassen sich Spuren jetzt mit einem einzigen Klick in einen neuen Audio-Clip umwandeln, ohne den Zwischenschritt über „Spur einfrieren“.

7 | Generative MIDI-Funktionen

Die generativen MIDI-Tools inspirieren zum experimentieren und erzeugen, passend zum harmonischen Kontext, rhythmische, tonale und harmonische Phrasen.

8 | Transformative MIDI-Werkzeuge

Die MIDI-Transformer-Tools generieren in Sekundenbruchteilen komplexe und organisch klingende Variationen aus einen MIDI-Clips oder selbst aus einer einzigen Note. Dazu gehören dediziert einstellbare Arpeggio, Flams und Accelerandos. Mehrfachkombinationen der Modi sind möglich.

» Ableton macht das Musikmachen erheblich einfacher. Jede neue Funktion, die sie herausbringen, beschleunigt den kreativen Prozess und eröffnet neue Wege, Musik zu machen. Wir würden niemals auf eine andere DAW-Software umsteigen! «

von Zach Montoya von Syence | www.instagram.com/syence

Versinke in den Tiefen von Meld, und verwende Roar, um Wärme und wilde Verzerrung hinzuzufügen.

9 | Spielraum für Ideen

Die neuen Pitch und Time Tools ermöglichen es, ausgewählte MIDI-Noten automatisch zur gewählten Tonart anzupassen, MIDI-Noten extrem zu stauchen oder strecken, vordefinierte Intervalle hinzuzufügen, oder mittels Humanize minimale Verschiebungen einzufügen. In Kombination mit den generativen und transformativen Werkzeugen, sowie den Probability Effekten bilden sie ein mächtiges Tool zum kreativen Beat Programming.

10 | Der richtige Ton

Die Tonart ist global einstellbar und wird von den generativen MIDI-Devices erkannt, um passende Töne zu generieren. Wirklich einzigartig: Auch der neue Synth Meld folgt der globalen Tonart und richtet seine Obertöne entsprechend aus!

11 | Neue Themes

Mit den neuen Designs sind erweiterte Anpassungsmöglichkeiten hinzu gekommen, wie z.B. Helligkeit und Farbton in verschiedenen Abstufungen einzustellen.

12 | Snapshot von Live-Sets

Das Live Performance Pack ist voller innovativer Tools für die Bühne. Besonders hilfreich auch die Option, vom gesamten Live-Set ein Snapshot zu erstellen und später wieder abzurufen..

Fazit

Ableton Live 12 in der beta lädt sofort zum kreativen arbeiten ein: Die modernisierte und aufgeräumt wirkende Oberfläche sticht gleich ins Auge. Die nach Bedarf ein- und ausklappbaren gestapelten Detailansichten sorgen für mehr Übersicht. Die Filterfunktionen und das Browser-Tagging sind ein echter Time Saver und die neuen MIDI-Editing Tools machen den Workflow schneller und das Programming noch musikalischer. Der neue Meld Synth und der Saturation Effekt Roar besitzen eine ungemein hochwertige Klangqualität und ein immenses Potential zum Sounddesign.

Kurz gesagt, Ableton Live 12 kommt mit rundum gelungenen Neuerungen, innovativen Features und Verbesserungen daher, weit mehr, als die hier aufgezählten. Der Zufall will es, dass Live 12 im Jahre 2024 erscheinen wird, also zwei mal 12 = 24, was heißt, doppelt so gut. Wenn das kein wegweisendes Omen ist!

» Mein Lieblings-Feature in Ableton ist der Scale-Mode, mit dem auch Leute ohne Musiktheorie-Background ganz einfach Akkorde und Melodien entwickeln können. Eine neue Funktion, die ich gerne sehen würde, wären editierbare Kurven in den Einstellungen der Makro-Regler – damit könnte man wirklich kreativ sein und müsste viel weniger Automationen separat programmieren. «

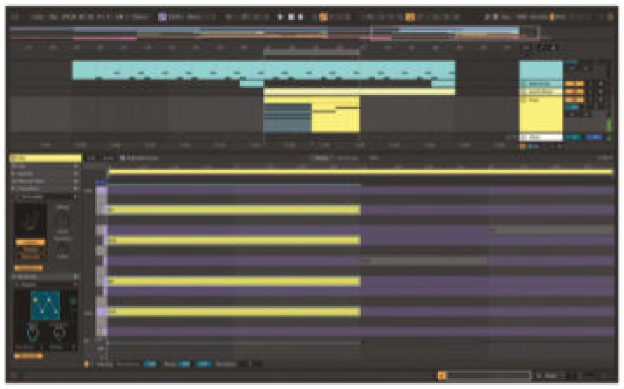
von Will Darling, EDM Tips | www.edmtips.com

» Ich liebe all die neuen Details: Das Design ist noch sauberer und endlich haben wir Filter im Browser. Die neue Sound-Ähnlichkeitssuche ist auch eine zeitsparende Funktion. Bei Meld war ich überrascht, wie schnell man einen Sound entwerfen kann, nach dem man sucht. Und der neue Saturator Roar lässt alles wärmer klingen. Ihn benutze ich jetzt auf fast jedem Track. Eine Sache, die ich aber gerne in Live sehen würde, ist ein neues Metering-Device, mit DB, LUFS & RMS-Pegeln und Stereobild. «

von Yan Cook | https://yancook.bandcamp.com

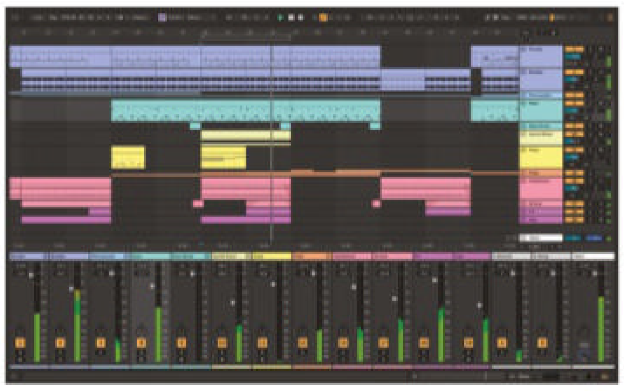
» Was meine Lieblingsfunktionen angeht, bin ich besonders von den neuen Modulationen in Live 12 beeindruckt, die mehr Kontrolle ohne Takeover ermöglichen. Das ist ein entscheidender Vorteil für Live-Performances, denn es bietet mehr Flexibilität und kreative Kontrolle – plötzlich fühlt sich alles mehr nach Hardware-Synthesizern an. Als Max-for-Live-Enthusiast freue ich mich auch sehr auf die Fortschritte bei der Erstellung eigener Generatoren für den MIDI-Editor. Generell ist Ableton mit diesem Update wirklich über sich hinaus gewachsen, wovon sowohl neue als auch erfahrene Anwender profitieren. «

Tom Cosm | www.cosm.co.nz



Verändere MIDI-Patterns oder erzeuge neue.

Wähle eine Skala aus, der deine Synths folgen sollen und verwende Tags im Browser, um den richtigen Sound zu finden.



Der Mixer ist jetzt auch im Arranger verfügbar und lässt sich leichter lesen und steuern.

Suche mit Sound Similarity nach vergleichbaren Samples und nutze die Funktion, um Drum-Sounds einfacher anzuhören.

Test: Pro Tools 2023.9

Pro Tools ist eine Profi-DAW, die seit Jahrzehnten Standard in großen Tonstudios ist. In Version 2023.9 führt Avid eine neues Sketch-Fenster ein, mit dem Pro Tools verstärkt Beatproduzenten ansprechen möchte. Wie produktionstauglich oder gar kultig ist diese neue Kombination? Wir haben den Test gemacht! von Heiner Kruse

Features

- Profi DAW in verschiedenen Ausbaustufen
- Loopbasiertes Arbeiten mit Pro Tools Sketch
- Export von Songteilen als neue Session
- Hochwertige integrierte Instrumente und Effekte
- Profi-Workflows mit vielen Edit-Optionen und Shortcuts
- Unbegrenztes Verschachteln von Spuren zu Gruppen
- Windows und macOS

Fakten

Hersteller: Avid
Web: avid.com
Bezug: Download
Preis: ab 117,81 Euro

▲ Kompaktes Sketch-Fenster zum Erstellen von Songentwürfen
▲ Effekt Plug-ins per drag & drop verschieben
▲ Songteile als Session exportierbar
▲ Groove Cell Tool furs Beatmaking
▲ Sehr gut klingende Effekte
▲ Export in ältere Pro Tools Sessions
▼ Lizensierungs-bedingungen

Klang: ■■■■■■
Flexibilität: ■■■■■■
Preis/Leistung: ■■■■■□
Gesamt: ■■■■■▌

Alternativen

Ableton Live
279 Euro
ableton.com

Bitwig Studio Pro
399 Euro
bitwig.com

Apple Logic
230 Euro
apple.com

Pro Tools kennen viele vielleicht mehr als Recording-Programm und zu Unrecht weniger als leistungsstarkes Programm für moderne Musikproduktion. Dabei bietet Pro Tools hierfür schon lange sehr viele interessante Features, Instrumente und Effekte. Mit dem Sketch-Fenster gilt das nun umso mehr. Durch effiziente Shortcuts und die Möglichkeiten, detailliert mit Audiodateien zu arbeiten und Effekte direkt in sie hereinzurechnen zu können, hebt sich das Programm schon lange von anderen ab.

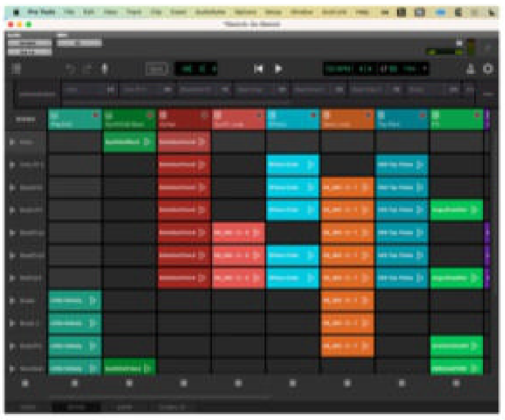
Pro Tools Sketch

Ein neues Dokument in Pro Tools kannst du ab jetzt sowohl als „Session" oder als „Sketch" erstellen. In einem Sketch kannst du in einer neuen Bedienoberfläche im Stil von NI Maschine oder Ableton Live Ideen als Loops on the fly komponieren, Spuren in Szenen zusammenfassen, Files per drag & drop transferieren oder Sketch zu einer Session synchronisiert abspielen lassen. Man spricht auch von nichtlinearem Arrangieren. Diese vor allem an Loops orientierte Technik der Songkreation ist für finale Arrangements vielleicht nicht jedermanns Sache und auch nicht meine Hauptarbeitsweise, kann aber enorm beim Erstellen von Ideen, Arrangements oder Live Performances oder auch bei der schnellen Aufnahme von Instrumentalisten oder Vocalists helfen. Von vergleichbaren Optionen in Ableton Live, Bitwig und Logic unterscheidet sich das „Sketch-Fenster" in Pro Tools durch weitgehende Unabhängigkeit vom Hauptarrangement im Edit-Window. Das Sketch-Fenster ist fast so etwas wie eine eigene, zweite kleine DAW mit eigenen Plug-ins, Sketches können gar als eigenständige Dokumente in einem eigenen Format gespeichert werden. Ist allerdings zusätzlich eine Pro Tools Session geöffnet, erscheint eine Art Anstecknadel im Sketch-Fenster, so dass Du den Sketch mit einer Session verbinden kannst – auch in Bezug auf die Speicherung.

Via Sync-Button kannst Du Inhalte des Sketch-Fensters mit Pro Tools synchronisieren oder in Bezug auf MIDI- und Audiorouting einbinden. Sketch glänzt durch einen einfachen Arrangement-Mode, in dem du Szenen zusammenfassen kannst. Das funktioniert ein wenig wie bei NI's Maschine, nur reduzierter, übersichtlicher und einfacher, so dass es möglich ist, ganze Tracks in Sketch zu produzieren. Clips, Szenen oder auch ganze Arrangements kannst Du als Audiofiles in einen leeren Bereich einer gleichzeitig geöffneten Session ziehen oder als .wav exportieren. Achtung: Du kannst auch umgekehrt Inhalte der Pro Tools Session im Sketch-Fenster laden oder dorthin herüberziehen! Interessanterweise war dies auch mit MIDI-Files möglich: Ich konnte MIDI aus einer Synth-Cell Spur im Edit-Fenster ins Sketch-Fenster übertragen, umgekehrt konnte ich im Test allerdings nur Audiofiles aus Sketch zurückexportieren.

Sketch ist eine einfache App mit eigenen Instrumenten und Effekten, die es zudem als kostenlose und kompatible iOS Version gibt. Im Media Browser findest du Instrumente und Audioloops, kannst aber auch selbst Noten einspielen, Audio in Audiospuren aufnehmen oder über einen Standard-Browser Audiofiles (inclusive andere von Avid mitgelieferte Inhalte von Sonic Drop, die insbesondere Usern mit gültigen Abos zur Verfügung stehen) importieren. Als Instrumente findest du im Sketch-Fenster die bekannten Instrumente Play Cell und Synth Cell mit einer angepassten Bedienoberfläche. Die verkleinerte Darstellung zeigt auch ein Keyboard oder Pads, um Noten per Klick einspielen zu können. Play Cell bietet Drums, Piano, Bässe, Synths, Orchestersounds, Gitarren und mehr. Synth Cell ist ein attraktiver subtraktiver Synth. Pro Spur verfügtst du in Sketch über drei Plug-in-Slots, die in Instrumentenspuren für ein Instrument und zwei Effektslots genutzt werden, in Audiospuren für drei Effekte. Sketch ist mit einer überzeugende Allround-Effektpalette inklusive Reverb, Delay, Saturation, LoFi, Chorus und mehr ausgestattet. Du kannst alle Effekte in einer „Simple" Ansicht mit XY Pad oder einer „Advanced" Ansicht editieren. Zusätzlich verfügt jede Spur über zwei Sends (für Delay und Reverb).

Sketch vermittelt mir, im Gegensatz zu vielen anderen Apps dieser Art, große Professionalität, wie ich sie von Pro Tools



Im Sketch Fenster kannst du mit vertikal angeordneten Tracks arbeiten und mit horizontal angelegten Szenen Clips aller Tracks gleichzeitig starten.

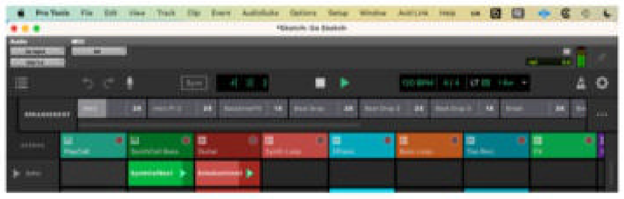
gewohnt bin. Das gilt für die Bedienung, den Klang und die Dateiverwaltung. Audio- (incl. Gain, Pitch, Reverse, Trim, Fade & Stretch) und MIDI-Editing gehen mir im Test gut von der Hand. Die kostenlose Sketch-iPad Version lief bei mir selbst auf einem alten Standard iPad von 2017 nach einem iOS Update rund.

Im Dialog zum Erstellen eines Dokuments kannst du eine Session oder/und ein Sketch-Dokument erstellen.

Pro Tools früher und heute

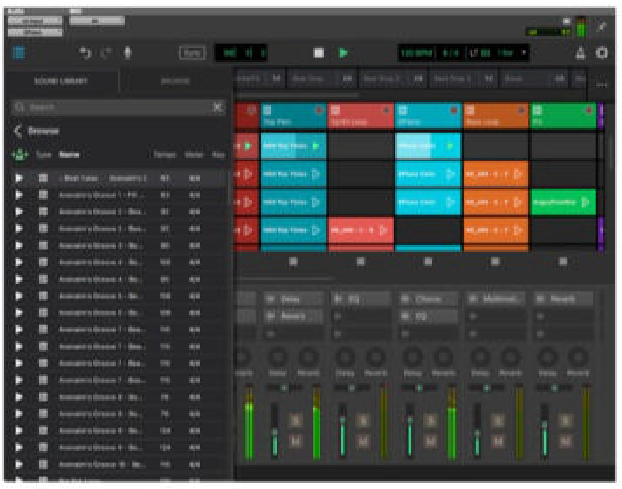
Auf meinem M1 Macbook performte auch das dafür optimierte Pro Tools in Version 2023.9 flüssig. Die Autorisation erfolgt immer noch via ilok. Zwar ist es nicht möglich, Lizenzen auf dem Computer unterzubringen, doch ermöglichte mir immerhin die iLok Cloud Option ein Dongle-freies arbeiten am Laptop.

Pro Tools hat seit etwa einem Jahr mit der angesprochenen „Groove Cell" ein samplebasiertes Plug-in mit Pads und Sequencer (mit Pitch, Pan & Probability Setting per Step), das ich in Bezug auf Bedienung und Features sehr überzeugend finde. Es ist für die Beatproduktion vorgesehen, kann aber auch lange Audiofiles verwalten. Das Pro Tools von heute kann im UI-Thema „dark" auch schwarz aussehen, ich bevorzuge (noch) den klassischen Look. Besonders positiv finde ich, dass sich Spuren etwa seit 2020 in Foldern zusammenfassen lassen. Das ist in der Praxis sehr wichtig, um Ordnung in Sessions schaffen zu können. Ähnlich wie in Logic gibt es Basic- und Routing-Folder. Wichtig dabei ist, dass ihr die Folder immer wieder ineinander verschachteln könnt - das geht in Pro Tools!



Szenen im Sketch-Fenster lassen sich zu einem kleinen Arrangement zusammenfassen.

Sketch und Edit-Fenster sind unabhängig voneinander. Du kannst aus Sketch Audiodateien in das Edit-Window ziehen – und Audio- und MIDI-Dateien aus dem Edit-Window in das Sketch-Fenster.



Im Bild ist der Soundbrowser im Sketch-Fenster ebenso zu sehen wie der Mixer mit seinen drei Plug-in Slots pro Spur.

Auch 2023 ist Pro Tools noch die einzige DAW die ich kenne, die Abwärtskompatibilität bietet und das Speichern neuer Arbeiten in uralten Formaten erlaubt. So können alte Rechner auch heute noch gut bei Recording-Sessions oder einfachen Edits beim Sounddesign (wie etwa Foley- oder O-Ton Synchronisation) eingebunden werden.

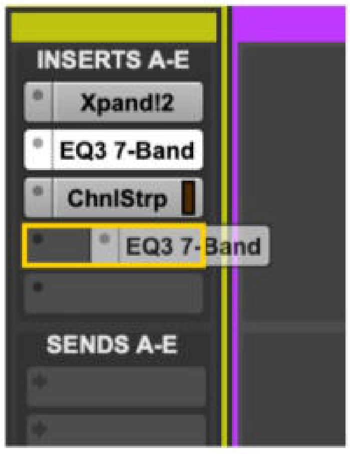
Versionen und Plug-Ins

Das Verständnis der Lizenzierung und des Umfangs der Versionen bleibt für mich die größte Schwierigkeit beim Umgang mit Pro Tools. Avid setzte zuletzt verstärkt auf Abo-Modelle, bietet aber auch wieder mehr Perpetual Licenses (dauerhafte Lizenzen) an, die zusätzlich ein Jahr lang Updates beinhalten. Allerdings umfassen diese neben den Pro Tools Versionen anscheinend nur bestimmte Plug-Ins. Andere, wie z.B. Heat, Groove Cell (siehe unten) und Synth Cell gehören wohl nicht dazu (ohne Gewähr, siehe Link zu Avid Shop (QR Code1: Avid Shop Perpetual License Plug-in Info). Die erste gute Nachricht: Im Test konnte ich die anscheinend integrierte vereinfachte Synth-Cell in Pro Tools Sketch unabhängig von einer Synth Cell Installation von Pro Tools nutzen. Die Studio Version umfasst wie die Ultimate Version ein Complete Plug-in Bundle (QR Code2: AvidPTUltimatecontents), die Artist Version beinhaltet immerhin noch über 100 Plug-ins (hier gehören Groove Cell, Synth Cell und Co. dazu (QR Code3: Avid PTArtistContents). Zu allen Versionen außer dem kostenlosen Pro Tools Intro (früher: First) gehört auch Melodyne Essential. Auch EDU-(Abo-) Versionen sind erhältlich. Gute Nachricht Nummer zwei: Das Sketch-Fenster ist in allen Versionen enthalten (QR Code4: AvidComparison, QR Code5: AvidPTFirstContent)!

Avid Link als Install-, Account- und Inhaltsmanagement-Programm wollte, dass ich Admin Daten in die Software eingebe - das fand ich ungewöhnlich, wäre aber mit einer Komplettinstallation belohnt worden. Auf einem Laptop macht man sich Gedanken, wieviel Platz man für Library-Installationen freimacht, so willigte ich zunächst nicht ein und musste - oder konnte - dann alle Plug-ins manuell installieren und die Größe einzelner Installationen überprüfen, was allerdings erheblicher Mehraufwand ist. Eine Option, installierte Plug-ins wieder zu entfernen, fand ich in Avid Link jedoch nicht.

Sonstige News aus 2023.9

Version 2023.9 bringt viele weitere kleine Verbesserungen. „Save Session Copy In…" mit der Option „Selected Timeline Range Only" erlaubt jetzt den Export von Songfragmenten als eigene Session. So kannst Du schnell eine neue Idee eigenständig weiterentwickeln.. Auch das Verschieben der Plug-in-Reihenfolge in einem Kanal ist in Pro Tools 2023.9 möglich. Die Release Notes listen alle weiteren Details auf (QR Code6: AvidPTReleaseNotes).



oben: Effekte im Sketch-Fenster haben eine Simple-Ansicht mit XY Pad und eine Advanced-Ansicht.

links: Effekte lassen sich im Mixer verschieben.

FAZIT

Wer einmal mit Pro Tools gearbeitet hat, weiss, dass das Programm selbst mit allen Poren Professionalität atmet, die man sonst nirgendwo in diesem Umfang und Detailreichtum findet. Das ist auch bei der Integration des neuen Sketch-Fensters zu spüren, die das Entwerfen von Ideen mit dem Programm für jeden Musikproduzenten stark vereinfacht und die Attraktivität von Pro Tools für Musikproduzenten steigert, wozu auch die vielen neuen gut klingenden Instrumente, Effekte, Sounds beitragen. Der Durchblick durch die verschiedenen Versionen und Lizenzen bleibt zwar schwieriger als anderswo, allerdings ist Sketch in allen aktuellen Versionen enthalten.

Mehr zum Thema

Test: Steinberg Cubase Pro 13

Jetzt schlägt's 13! Die neueste Inkarnation von Steinbergs DAW lockt mit gleich fünf neuen Effekt-Plug-ins, einer üppigen Orchester-Library und zahlreichen Detailverbesserung und Workflow-Optimierungen. Ein Must-have-Update. von Vera Schumacher

www.beat.de/giveaways
GEWINNE
eine Cubase-Pro-13-Lizenz

Features

- DAW für Komposition, Recording, Editing, Mixing
- 4 virtuelle Instrumente
- riesiges Angebot an Audio- und MIDI-Effekten
- vier neue Equalizer und Kompressoren
- Channel-Strip VocalChain
- neuer Vocoder
- 5 GB große Orchester-Library
- Windows & macOS: 64 Bit

Fakten

Hersteller: Steinberg
Web: www.steinberg.net
Bezug: Download
Preis: Cubase Pro 13: 579 Euro, Artist 13: 329 Euro, Elements 13: 100 Euro

▲ neu designter Mixer
▲ gelungener Vocal-Channel-Strip
▲ gut klingende Orchester-Library
▲ toller Vocoder
▲ neue Effekte
▲ verbesserte Sampler-Spur
▲ hoher Bedienkomfort
▲ verbesserte Stabilität und Performance
▼ keine Cloud-Kollaboration

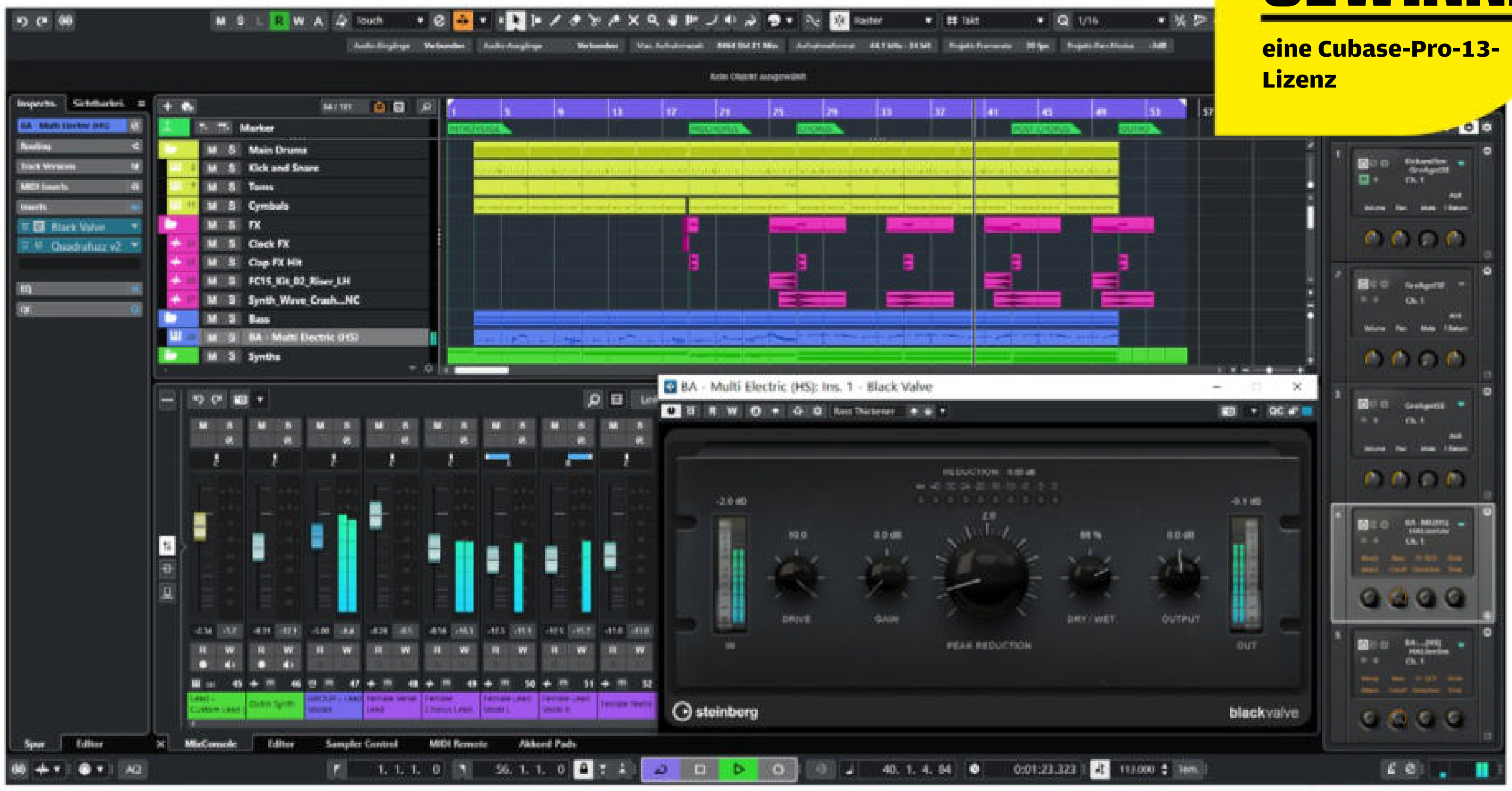
Klang:
Bedienung:
Preis/Leistung:
Gesamt:

Alternativen

PreSonus Studio One 6 Professional
400 US-Dollar
www.presonus.com

Ableton Live 12 Suite
599 Euro
www.ableton.com

Bitwig Studio
399 Euro
www.bitwig.com



Viele Detailverbesserungen und Workflow-Optimierungen, aber vor allem ausgezeichnete neue Effekte und eine großartige Orchester-Library erwarten dich in Cubase 13.

Seit vielen Jahren ist Cubase 13 für viele Musiker und Produzenten weltweit die erste Wahl für Komposition, Recording, Editing und Mixing. Auch in Version 13 gibt es die DAW wieder in den drei Varianten Pro, Artist und Elements [1]. Ein Herzstück des Updates ist der überarbeitete Mixer, dessen Neugestaltung bereits auf den ersten Blick ins Auge fällt. Cubase 13 wartet zudem mit fünf neuen Effekt-Plug-ins sowie einer üppigen Orchester-Library auf. Natürlich dürfen die gewohnten Detailverbesserungen und Workflow-Optimierungen nicht fehlen.

Die wilde 13!

Bereits bei dem ersten Testflug mit Cubase 13 fällt auf, dass sich Projekte schneller laden und schließen lassen. Schließt man ein Projekt, werden die Plug-ins wieder aus dem Speicher entladen. Dadurch gehören Abstürze bei dem Schließen großer Projekte der Vergangenheit an. Top! Dank der neuen kompakten Kanal-Registerkarte im Projektfenster hast du Spurpegel, EQ sowie Insert- und Send-Effekte gleich im direkten Zugriff. Die auffälligste Neuerung ist der überarbeitete Mixer. Kanalnamen werden für eine bessere Übersicht auch oben angezeigt. Das Layout des virtuellen Mischpults und sogar die Reihenfolge der Module sind dabei anpassbar. Ein Klick auf den Equalizer oder ein Channel-Strip-Modul eines Kanals öffnet ein entsprechendes Popup-Fenster. So kannst du schnell und einfach Anpassungen vornehmen, ohne die entsprechenden Kanaleinstellungen öffnen zu müssen. Monospuren lassen sich mit nur einem Klick in Stereospuren umwandeln.

Dass der Mixer weniger edel als die Konsole des Vorgängers wirkt, wurde in diversen Foren schon heiß diskutiert. Benutzer mit visuellen Beeinträchtigungen berichten, dass gerade die Elemente des Mixers in Version 13 deutlich schwerer zu erkennen sind als in Cubase 12. Hier besteht Nachbesserungsbedarf, beispielsweise in Form eines anpassbaren Zoom-Faktors. Apropos: In diesem Zusammenhang wünschen wir uns skalierbare Bedienoberflächen für alle internen Plug-ins und insbesondere HALion.

Lass dich inspirieren!

Zu den größten Highlights von Cubase 13 gehören ohne Zweifel die fünf neuen Effekt-Plug-ins, die wir uns auf der kommenden Seite im Detail ansehen. Die Orchester-Library Iconica Sketch für HALion Sonic 7 und seine größeren Brüder ist nicht nur für Film- und Game-Musik eine willkommene Bereicherung. Bei den Instrumenten und Ensembles kannst du mittels Key-Switch zwischen verschiedenen Artikulationen wie Staccato, Spiccato, Sustain, Legato, Pizzicato und Tremolo umschalten. Die Instrumente klingen wunderbar warm und natürlich. Mit fünf exklusiven neuen Sample-Packs bietet Cubase 13 auch frisches Klangfutter für verschiedene angesagte Stile.

Den MIDI-Plug-ins wurde ein modernes Design spendiert und auch die beliebten Chord-Pads wurden in Version 13 verbessert. Jetzt kann man bis zu 37 Pads mit Akkorden belegen. Rechts daneben wird der Quintenzirkel, der Akkord-Editor oder die Liste der Akkordvorschläge angezeigt. Dank der neuen Pattern- und Section-Presets ist es jetzt noch einfacher, Akkorde in mitreißende Sequenzen zu verwandeln. Darüber hinaus kannst du auch einen eigenen MIDI-Part als Pattern importieren.

Richtig Spaß machen auch die Shaper-Envelopes der Sampler-Spur, mit denen eindrucksvolle rhythmische

[1] www.steinberg.net/de/cubase/compare-editions

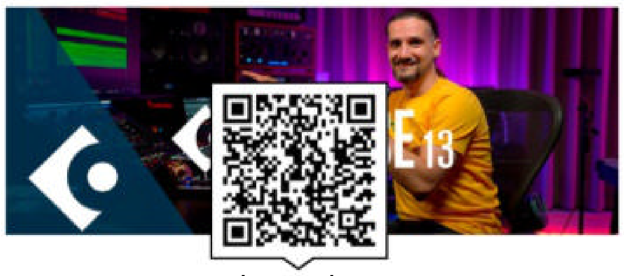
Lautstärke-, Filter- oder Pitch-Verläufe à la Cableguys ShaperBox oder Polyverse Gatekeeper oder gelingen. Mit den Spectral-Warp-Modi sind jetzt ferner drastische Time- und Formant-Shifting-Effekte in erstaunlicher Qualität möglich. Dabei gibt es auch einen Modus, der auf Vocals spezialisiert ist. Wie wäre es mit Freeze-Effekten, die du melodisch spielen kannst? Kinderspiel!

Ein Update mit Liebe zum Detail

In vielen DAWs ist es recht umständlich, mehrere MIDI-Parts gleichzeitig zu bearbeiten. Dank der Verbesserungen des Key- und Drum-Editor geht dies in Cubase nun sehr komfortabel von der Hand. Sehr praktisch ist die Möglichkeit, alle MIDI-Noten und Controller-Daten in einem Auswahlbereich zu markieren, z. B. um diese zu bearbeiten oder kopieren.

Die Detailverbesserungen von Cubase Pro 13 umfassen Optimierungen der Fensterverwaltung sowie der Routing- und Zoom-Optionen. Eine Tap-Tempo-Funktion im Transportfeld, MIDI-2.0-Support und Verbesserungen in der Step- und MIDI-Eingabe sowie der Aufnahme von MIDI-CCs im Key-Editor sind ebenfalls hervorzuheben. Zusätzlich sorgen neue Tastaturbefehle und eine optimierte Verwaltung von Shortcuts inklusive einer Filterfunktion für einen noch höheren Bedienkomfort. Cubase Pro 13 bietet außerdem mehr Flexibilität beim Importieren aus Projekten. Schade nur, dass Cubase 13 keine Funktionen zur Cloud-Kollaboration bietet.

Wer Musik für Filme und Werbung produziert, wird die verbesserte und performantere Video-Engine zu schätzen wissen. Es lassen sich mehrere Videodateien laden und Videospuren bieten jetzt auch Track-Versionen, sodass Edits nun noch komfortabler von der Hand gehen. Leider werden hier nicht alle gängigen Medientypen unterstützt.



Mehr zum Thema

FAZIT

Cubase 13 ist ein Update, das in jeder Hinsicht beeindruckt. Gerade Benutzer, welche die DAW sehr intensiv nutzen, werden die verbesserte Performance schätzen. Mit den Röhrensignalprozessoren EQ-P1A, EQ-M5 und Black Valve wurde der Effektfundus der Pro-Version durch drei ausgezeichnet klingende Schönfärber erweitert. Fans klassischer Vocoder-Sounds werden sich über den Nachfolger freuen. Eine Bereicherung ist auch die VocalChain, die alle wichtigen Signalprozessoren zur Bearbeitung von Gesang und Sprache integriert und sowohl klanglich als auch in puncto Bedienkomfort überzeugt. Für viele User wird allein das HALion-Instrument Iconica Sketch das Update wert sein, das einen hervorragenden Einstieg in die Welt orchestraler Arrangements darstellt. Cubase 13 punktet als Weiterentwicklung, die sowohl professionellen als auch kreativen Ansprüchen gerecht wird.

6 Plug-in-Highlights der wilden 13!

VocalChain

Dieser virtuelle Channel-Strip ist eine echte Geheimwaffe, um Gesang und Sprache einen professionellen und ausgewogenen Klang zu verleihen. An Bord sind Filter und Equalizer, Dynamikprozessoren sowie Exciter, Saturator, Imager, Delay und Reverb.

Vocoder

Der geliebte Cubase-Vocoder ist zurück! Mit bis zu 24 Filterbändern und einem Sidechain-Eingang für externe (Synth-)Signale gelingen mit dem Plug-in alle klassischen Vocoder-Sounds wie Roboter-Vocals oder singende Drumloops.

EQ-P1A & EQ-M5

Diese beiden Plug-ins Emulationen bringen den Sound von zwei legendären passiven Equalizern von Pultec in deine DAW. Zwei großartige Schönfärber mit einer überzeugenden Röhrensättigung – perfekt für Vocals und akustische Instrumente.

Black Valve

Ein weiterer vielseitiger Klangfärber ist Black Valve, der nach dem Vorbild eines gefragten Studiokompressors moduliert wurde. Der virtuelle Röhrenprozessor eignet sich bestens, um einzelnen Spuren oder ganzen Mixen mehr Wärme und Charakter zu spendieren.

VoxCompressor

Dieser Kompressor ist auf Gesang spezialisiert und leistet ausgezeichnete Dienste, um Vocals einen dichteren Klang und eine konsistentere Lautheit zu spendieren. Ein professioneller Vocal-Sound ist damit eine Sache weniger Mausklicks.

Icona Sketch

Mit dieser 5 GB großen Sample-Library für die HALion-Familie kannst du komplette Orchesterarrangements komponieren. Insgesamt werden 34 Instrumente mit 140 Artikulationen geboten. Die Klangqualität ist wie von Orchestral Tools gewohnt beeindruckend.

Neue Sounds & Samples

von Phillipp Sterczewski

Toontrack

Dark Ambience

Mehr Schmutz für deinen Sound! Spüre den Vibe des unpolierten, düsteren und atmosphärischen Goth-Rock mithilfe des Expansionpack Dark Ambience von Toontrack für das Multi-Effekt Mixingtool EZMix 2. Die Stimmung und Atmosphäre der hier bevorzugten Genres sind dunkler, düsterer Rock und Industrial Metal. Hier finden sich 50 Instrumentenspezifische Einstellungen für vitale Gitarren, satte Bässe, Schlagzeug, Gesang oder Synthesizer. Auch für Ambiences bietet sich das Pack an. Von trocken (Bionic Drums), bis zu scheppernden Kicks (Binge Kick) oder auch verzerrten Gitarren mit Ping-Pong-Delays wird reichlich Vielfalt geboten. In den Settings sind auch die Effekte wie Delay und Reverb vorbereitet.

Fazit

Wenn du deinen Sound in eine dunkle, verzerrte und düstere Umgebung umhüllen willst, dann ist Dark Ambience das passende Expansionpack dafür. Die 50 Presets sind eine organische und elektronische Mischung, die den Mix lebendiger machen.

Entwickler: Toontrack **Web:** toontrack.com
Preis: 39 Euro **Format:** EZmix 2
Bewertung:

IQ Samples

Dance Pop & Vocals

Dance Pop & Vocals ist ein 760 MB großes Samplepack, das fünf tanzbare und gesangslastige Construction-Kits beinhaltet, die eine gute Inspirationsquelle für eigene Dance-Produktionen liefert. Die Kits sind stilistisch ähnlich aufgebaut, wie populäre aktuelle Chart-Hits von Ed Sheeran, Meduza, Tiesto, David Guetta oder Lost Frequencies. Jedes der Kits hat verschiedene Stems mit Bässen, Drums, Melodien und Vocals, sowohl pur, als auch mit Effekten angereichert. Die Melodien sind alle sehr eingängig und haben Hitpotential. Verspielte Arpeggios wechseln sich ab mit satten Synth-Bässen. Eines der Kits verfügt über sehr schöne Gitarrenloops. Die Geschwindigkeit der Kits erstreckt sich zwischen 110 BPM und 140 BPM. MIDI-Loops liegen zu den wichtigsten Sequenzen bei, sowie 33 Serum-Presets.

Fazit

Die Construction-Kits sind am Puls der Zeit und ein guter Start, um zügig ein Arrangement aufzubauen und dieses mit eigenen Elementen zu erweitern.

Entwickler: IQ Samples **Web:** loopmasters.com
Preis: 29 Euro **Format:** WAV, MIDI, Serum
Bewertung:

Ueberschall

Acoustic Space Fusion

Für organische und warme musikalische Stimmungen sorgt Ueberschall mit dem 3,7 GB-Bundle Acoustic Space Fusion. Es gibt 552 Loops die bis zu 16 Takte lang sind und fünf Construction Kits. Unter den Loops finden sich Akustik- und Bass-Gitarren, aber auch an Drums mangelt es nicht zu knapp. Bei den Kits gibt es verschiedene Phrasen, die zum Aufbau eines eigenen Arrangements einladen. Von den elektrischen Bassgitarren gibt es sogar Versionen mit Verstärker- und DI-Loops. Musikalisch orientiert sich das Soundpaket zwischen jazz-affinem Ambient, sowie melodischem Pop und Lounge. Die Loops in der Elastik-Engine sind zwischen 74 und 120 BPM schnell. Bei den Gitarrenphrasen wurde an Hall-Effekten auch nicht gespart, es gibt aber auch trockene Versionen.

Fazit

Mit Acoustic Space Fusion wird eine ideale Spielwiese für Downbeat-Produktionen geboten. Entspannte Melodien, wenn auch wenig eingängig, bieten sich für entspannte Hintergrundmusik an.

Entwickler: Ueberschall **Web:** ueberschall.com
Preis: 49 Euro **Format:** Elastik
Bewertung:

AAS

Motions

Um die Klangsammlung des Synth-Plug-ins Ultra Analog VA-3 um Old-School-Klänge zu erweitern, hat AAS das Expansion Pack Motions veröffentlicht. Die 100 Presets wurden von Sounddesigner Richard Veenstra geschraubt. Unter den Presets sind zwar Noises, vereinzelte synthetische Drums, etwas rauhe, scharfkantige Pads und ein paar Layers. Doch den Hauptteil übernehmen die rhythmischen Sequenzen und bezaubernden Arpeggios. Die perkussiven Rhythmics-Klänge eignen sich für experimentelle und sogar cineastische Zwecke, aber auch für unharmonische Glitches. Sie sind vielfach komplex aufgebaut, wie auch die Sequenzen. Die Texturen sind eher dem Segment Science-Fiction zuzuordnen, hier und da auch etwas bedrohlich, aber sie wissen stets zu überzeugen.

Fazit

Alles in Allem ist Motions eine nützliche Preset-Erweiterung für unkonventionelle, verschachtelte, aber stets dynamische Arpeggios, Texturen und Rhythmus-Sequenzen. Ein gewisser Retro-Vibe schwingt mit.

Entwickler: AAS **Web:** applied-acoustics.com
Preis: 19 US-Dollar
Format: Ultra Analog VA-3 oder AAS Player-Plugin
Bewertung:

NOVA UKRAINE
MYKOLAIV, in Southern Ukraine, is one of many cities and towns currently facing the direct effects of Russian aggression.
They're not in line for a concert.
Residents of Mykolaiv, Ukraine, wait in line every day for drinking water.
You can help today.
novaukraine.org/donate

Hands-On: Top-Ten-Sounds nachbauen

Track Spotlight

Demo Doja Cat

Demo Prada

Der Wunsch, den EINEN Sound zu haben, von dem Track, den man nicht mehr aus dem Ohr bekommt, eint uns Producer. Einmal hören, Knöpfe drehen, fertig. Aber das Gehörte dann auf die richtigen Parameter zu übertragen, das braucht Training. Wir zeigen im Track Spotlight jeden Monat zwei Sounds aus aktuell heißen Songs – in diesem Monat „Prada" von Cassö, Raye und D-Block Europe und „Pain the Town red" von Doja Cat.

by Julian Schmauch

Projektinfo:

Material: DAW, diverse Plug-ins
Time required: 1 – 2 Stunden
Content: Sounds angesagter Pop- & EDM-Tracks rekonstruieren.
Difficulty: Fortgeschrittene bis Profis

Doja Cat – Paint The Town Red: 808 mit Minimal Audio Current

1 Megahit mit 808

Doja Cat ist mit „Paint the Town Red" einer DER Tracks des Jahres gelungen. Seit dem Sommer lief der Song erst auf Tik Tok, dann in den Charts hoch und runter. An sich ist er sehr simpel gestrickt: Sample, Doja's Rap und die mächtige 808. Die Grundbausteine dafür sind sehr einfach - die 808 aber genau wie im Song klingen zu lassen, braucht etwas Finesse.

2 Sinus und Pink Noise

Die Grundzutat jeder 808: eine Sinuswelle. Stelle diese in Osc A in Current ein und lade die Wavetable **Analog Folded Sine 1**. Außerdem kommt der Position-Regler darunter auf 6%. Dazu soll es etwas kratziger im Signal werden, damit wirkt das spätere Verzerren und Filtern effektiver. Dafür lädst du im Sampler-Modul das integrierte Pink-Noise-Sample.

3 Monophon

Stelle das Sample-Modul bei Tuning auf **Fixed**, so folgt es beim Spielen nicht der Tonhöhe. Drehe dazu Volume im gleichen Modul auf -15,5 Dezibel. Jetzt stellst du Current noch auf monophonen Betrieb – ganz unten rechts mit einem Klick auf **mono**. Dazu justierst du den Amp Envelope auf 63ms Attack, 770ms Decay, 0% Sustain und 630ms Release.

4 Wichtige Modulation

Neben der Sinuswelle ist Pitch-Modulation essentiell für eine 808. Dafür nimmst du den Curve-Modulator. Stelle ihn auf „One Shot", so läuft er nur einmal pro Note. Forme die Kurve, wie auf dem Bild zu sehen. Stelle Rate auf 1/16 und moduliert in Osc A unten links Pitch mit einer Stärke von 40. Falls dir der 808-Sound nicht gefällt, passe die Kurve an.

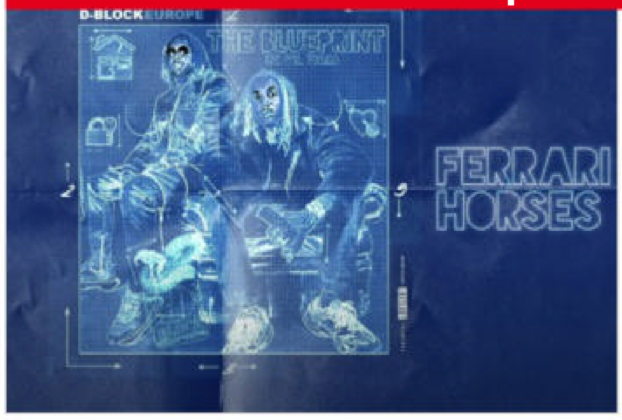
5 Verzerrung deluxe

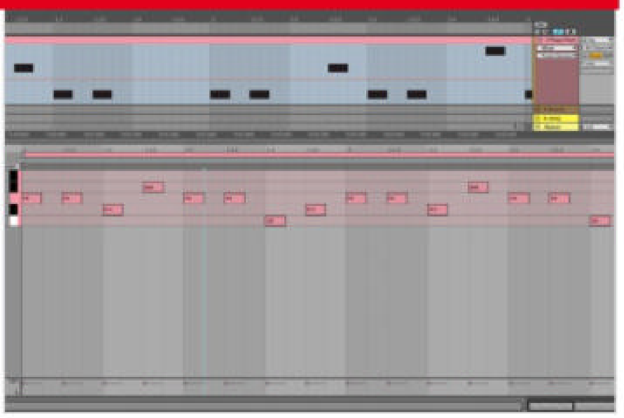
Dritte Zutat neben Sinus und Pitch-Envelope: Verzerrung. Hier bietet Current mit dem Distortion-Effekt Rift einen guten Einstieg. Aktiviere Rift und drehe dort „Drive" auf 18,5 dB. Stelle dann im linken Waveshaper „Pulse" ein und 38% bei Positive Shape. Bei „Negative Shape" rechts lässt du „Soft" und drehst den Regler ebenfalls auf 38%.

6 Filtern und Dämpfen

Für eine 808 klingt der Sound zwar schon druckvoll genug, aber nach der Verzerrung noch zu kratzig. Deswegen lädst du dahinter den Hybrid Filter. Hier stellst du LP 24 als Filtertyp ein und dann Cutoff auf 405 Hertz. Damit Current nicht übersteuert wenn ihr Noten spielt, aktivierst du noch den eingebauten Limiter ganz oben rechts.

Cassö x RAYE x D-Block Europe – Prada : Lead mit Kilohearts Phase Plant





1 Ferrari Horses

Alles begann mit „Ferrari Horses", einer Kollabo zwischen dem Hip Hop Kollektiv D-Block Horses und der Sängerin Raye. Dann nahm sich Cassö, zu diesem Zeitpunkt gerade mal acht Monate Produzent, dem Track für einen Remix an. Der „Euphoric Pluck", wie der Producer den Lead-Synth nennt, kam in seinem Remix dazu, die Stimme kommt von „Ferrari Horses".

2 Tonart und Rhythmus

Wer mit den MIDI-Noten anfangen will, der hat es bei dieser Melodie sehr leicht. Der Lead läuft stumpf in Achtelnoten ohne rhythmische Variation bei 143 BpM. Die Melodie ist in F-Moll. Sie beginnt auf dem Grundton und wechselt mit einer leichten Variation alle zwei Takte. Insgesamt ist sie vier Takte lang, dann wiederholt sie sich endlos.

3 Triangle und Wavetable

Den Glockensound bekommt man am ehesten mit einer Triangle-Wave. Lade diese im Analog-Modul von Phase Plant. Dazu klingt der Sound ein wenig wie ein Blasinstrument. Lade dafür ein Wavetable-Modul in der gleichen Oszillator-Gruppe und dort das mitgelieferte Wavetable **Brass**. Noch klingt der Sound zu spitz, mit den Hüllkurven geht es weiter.

4 Unison

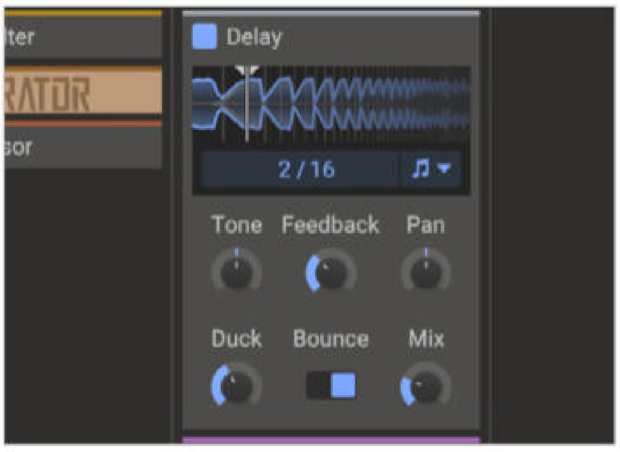
Da der Sound noch zu klein klingt, aktivierst du bei beiden Oszillatoren, Analog und Wavetable, rechts am Modul Unison. Das vervielfacht die Oszillator-Stimme und verstimmt die Kopien leicht – wie ein Chor-Effekt. Stelle Detune und Spread auf die Werte wie abgebildet – dein Ohr sagt dir, wann es passt. Zu hohe Werte klingen allerdings dissonant.

5 Hüllkurven Galore

Dann stellst du in der Gruppe in Phase Plant bei der Hüllkurve eine Attack-Zeit von 65ms ein. So klingt der Sound schon weicher, er blendet ein. Dazu erzeugst du unten einen Envelope-Modulator. Verbinde diesen mit **Frame** im Wavetable-Modul und drehe die Modulation voll auf – jetzt fährt Phase Plant bei jeder Note einmal durch Wavetable Brass.

6 Ladder to heaven

Stelle die Hüllkurve weiter wie auf dem Bild zu sehen ein. Dann lädst du rechts in Effekt-Lane 1 das Modul Ladder Filter und stellst den Cutoff auf 770 Hertz. Nun lädst du unten in Phase Plant noch ein zweites Envelope Modul. Verbinde dieses mit dem Cutoff und stelle es ebenfalls so ein wie abgebildet – wir kommen dem Sound schon näher!



7 Faturator Games

Durch das Filter ist der Sound dünn geworden. Mit dem Effekt Faturator kompensieren wir das etwas. Der Distortion-Effekt klingt schon in seiner Basis-Einstellung so gut, dass es keine weitere Anpassung braucht. Da das Lead in Prada aber auch stark komprimiert klingt, lädst du unter dem Faturator einen Kompressor und stellt ihn ein wie auf dem Bild.

8 Echo, Echo

Nun fehlt dem Lead im Vergleich zum Original noch etwas Größe. Das machen wir mit Delay und Reverb, auch wieder direkt in Phase Plant. Lade in Lane 2 als erstes einen Delay-Effekt. Stelle diesen auf synchrones Arbeiten und die Geschwindigkeit auf 2/16. Dreht dazu „Duck" noch etwas auf, um die Echos im Hintergrund zu dämpfen.

9 Reverb-Räume

Zum Schluss hilft Phase Plant's Reverb um den Sound voluminöser zu gestalten. Achte vor allem darauf, dass **Dampen** nicht zu weit unten steht, sonst klingt die Hallfahne zu lang und spitz aus und überdeckt den Hauptsound. Auch die Decay sollte maximal 5 Sekunden lang sein.

Zampler-Plug-in, Soundset, Audiodemo und MIDI-Daten: Download siehe Seite 9

Zampler & MPC Expansion: Monster Synths

Chiptune mit skurrilen Synths

Was haben Casio XW-G1, Teenage Engineering OP-1 und M-Audio Venom gemein? Mit ihrem eigenständigen Digitalsound mit Ecken und Kanten heben sich alle drei Synthesizer erfrischend von der Masse analoger Klangerzeuger ab. Lust auf ein kleines Experiment? Erstellen wir mit dem Set doch mal einen Chiptune-Track mit 8-Bit-Ästhetik! von Mario Schumacher

1,5 GB CASIO XW-G1, M-AUDIO VENOM & TEENAGE ENGINEERING OP-1

Schon mal vom Venom gehört? M-Audios Kiste aus feinstem Plastik gewinnt optisch keinen Blumentopf und genießt gleichwohl Kultstatus, denn seine Sounds sind überraschend fett! Ähnlich wie Casios Einsteiger-Synth XW-G1, der aller Unkenrufe zum Trotz satte Bretter liefert. Richtig rund wird das Trio mit dem Teenage Engineering OP-1, der weitaus mehr kann, als man einem Taschenrechner der Zukunft zutraut. Also, freu dich auf 95 unique Patches, die du so aus sonst keinem Synth holst!

www.zamplersounds.com

Fakten

Monster Synths für Zampler:

- 1,5 GB Soundbank für Ambient, Techno, Trance & EDM
- 95 Patches
- 26 Patches vom Teenage Engineering OP-1
- 44 Patches vom M-Audio Venom
- 25 Patches vom Casio XW-G1

Monster Synths für Akai MPCs:

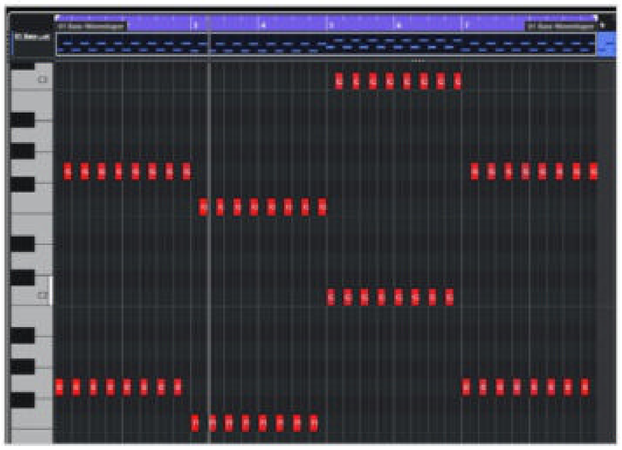
- 764 MB Soundbank für Ambient, Techno, Trance & EDM
- 95 Patches
- 26 Patches vom Teenage Engineering OP-1
- 44 Patches vom M-Audio Venom
- 25 Patches vom Casio XW-G1
- Kompatibel mit Akai MPC One, X, Live, Live mkII, Force, Studio, Touch, Renaissance, Key 61, MPC Software & MPC Beats

1 Der C-64 lässt grüßen!

Drei moderne Synths und ein Chiptune-Track mit 8-Bit-Ästhetik? Passt das zusammen? Wir machen es passend! Starten wir mit einem einfachen Beat in einem flotten Tempo von 150 BPM. Für die Beat-Programmierung kannst du dich bei dem C-64-Drumkit aus den Heft-Daten bedienen sowie bei den Samples, die wir mit dem Cubase-Synth Retrologue erzeugt haben.

2 Retro-Bass

Wenn der Beat im Kasten ist, gehts los mit dem Zampler. Klicke auf **Load Bank** und lade „Zampler Monsters Synths.fxb". Was passt besser zu einem Chiptune als ein Lead-Sound mit Pulsweitenmodulation? Mit **068: Venom Waveshaper** bringt das Soundset ein passendes Preset mit, das wir für den Bass nutzen. Reduziere **Glide** auf 23% und deaktiviere das **Delay**.



3 Doppelter Spaß!

Stelle **Drive** wie im vorherigen Schritt gezeigt ein. Der Bass spielt eine geradlinige Bassline mit den typischen Oktavsprüngen. Für einen fetteren Sound kannst du den Bass mit einem zweiten Patch doppeln, wie z. B: **061: Venom Rusty Lead**. Deaktiviere auch hier die Effekte und reduziere **Glide** auf 0%. Jetzt gilt es, den Klang richtig auf Lo-Fi zu trimmen!

4 Lo-Fi-Ästhetik

Dafür bietet sich z. B. ein Bitcrusher an oder der Retro-Multieffekt Plogue chipcrusher [1]. Bei diesem nutzen wir nur das **Cabinet**-Modul, das der Sequenz den Soundcharakter des TSI Speech+ Talking Calculator aufprägt. Mit dem Plug-in TAL-Filter 2 [2] zerhacken wir die Achtelsequenz rhythmisch, sodass sie wie eine Sechzehntelsequenz klingt.

5 Lead mit Arcade-Vibe

Jetzt wird es Zeit, einen coolen Lead ins Spiel zu bringen. Das Preset **068: Venom Waveshaper** gefällt uns so gut, dass wir es gleich noch als Lead-Sound mit Retro-Charme verwenden. Damit er etwas räumlicher klingt, veredeln wir ihn mit Delay und Hall (NI Replika XT und Raum [3]). In den ersten 6 Takten spielt der Sound gehaltene Noten.

6 Chiptunes-Trademark

In Takt 7 und 8 folgt ein schnelles Arpeggio. Arpeggios, die flitzen wie Super Mario auf Pilzen, sind seit den glorreichen Tagen des C-64 ein Chiptunes-Trademark. Mal schauen, ob wir ein solches Arpeggio mit **091: XW VA Synth 1** aus dem Ärmel schütteln können. Damit der Sound bei schnellen Notenfolgen nicht so rumeiert, stellen wir **Glide** auf den Wert 0%.

7 SID-Arpeggio

Aktiviere außerdem den **Mono**-Modus, schalte die Effekte aus und justiere die Lautstärkehüllkurve wie abgebildet. Die klassischen Chiptune-Arpeggios erzielst du, indem du die Töne eines Dur- oder Mollakkords in schneller Abfolge spielen lässt. Wir entscheiden uns für ein einfaches 1/64-Muster und etwas Hall macht den Klang noch etwas räumlicher.

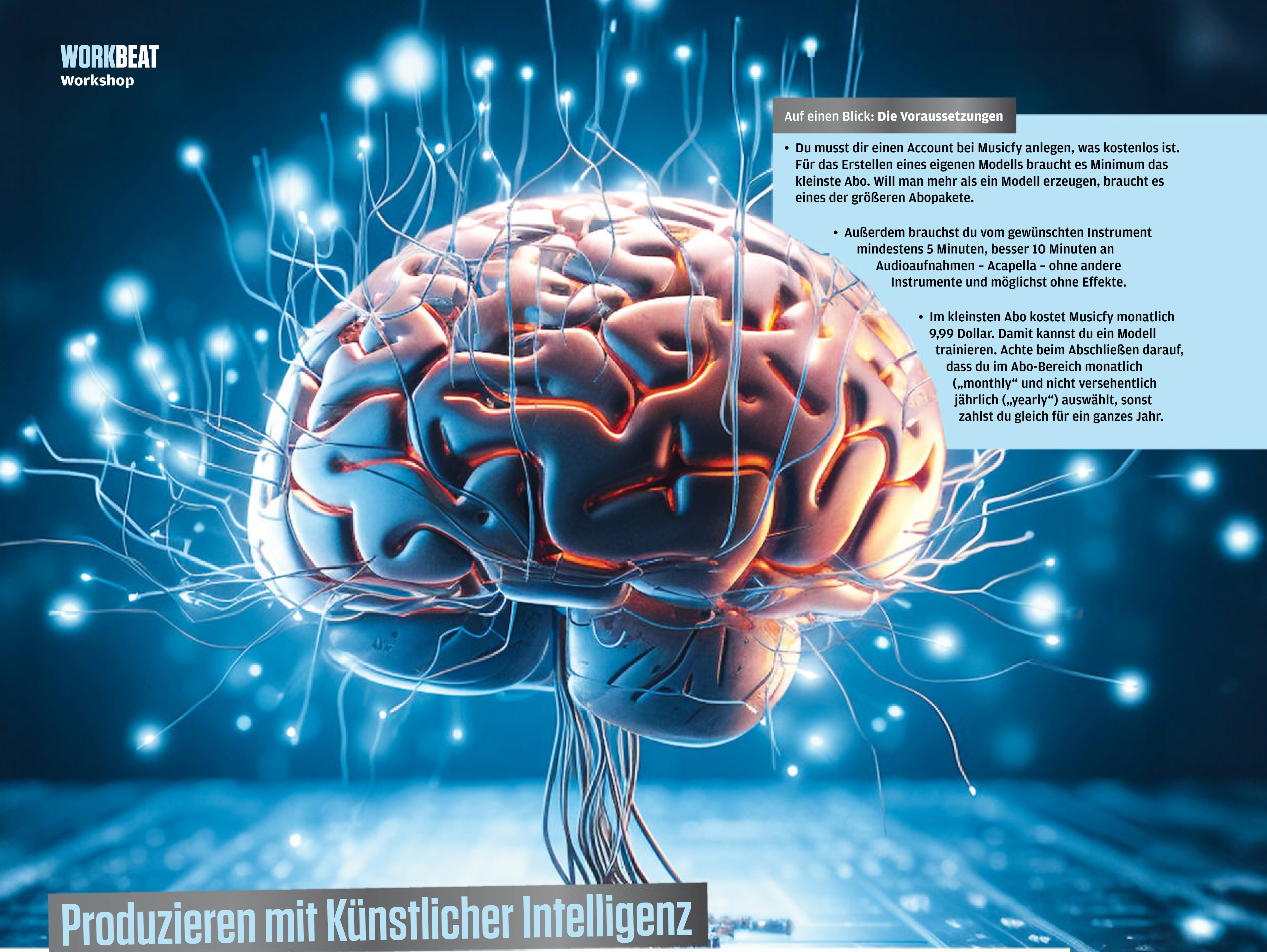
8 Akzente & Akkorde

Wie wäre es jetzt mit einem Pad? Das Preset **008 OP: Creepy Violin** ist perfekt dafür geeignet. Wir rhythmisieren es mit DS Tantra 2 **[4]** und fügen mit Eventide Blackhole **[5]** einen dichten, langen Hall hinzu. Mit einem Formantfilter lassen sich vokalartige Klänge erzeugen, die an alte Sprachsynthesizer erinnern. **049: Venom KnarzBass** ist eine gute Basis.

9 Retro-Vokalsounds

Aktiviere den **Mono**-Modus. Wir lassen das Patch eine Variation der Bassline spielen. Doch wie verwandeln wir den knarzigen Bass jetzt in einen Vokalsound? Ganz einfach, mit dem Plug-in Audiothing The Orb **[6]** und dem Preset **Lets Talk RM**, das wir wie abgebildet abwandeln. Für ein anderes Timbre kannst du auch mal die Modi Female oder Child ausprobieren.

[1] www.plogue.com; [2] www.tal-software.com; [3] www.native-instruments.com; [4] www.dmitrysches.com; [5] www.eventide.com; [6] www.audiothing.com



Auf einen Blick: Die Voraussetzungen

- Du musst dir einen Account bei Musicfy anlegen, was kostenlos ist. Für das Erstellen eines eigenen Modells braucht es Minimum das kleinste Abo. Will man mehr als ein Modell erzeugen, braucht es eines der größeren Abopakete.
- Außerdem brauchst du vom gewünschten Instrument mindestens 5 Minuten, besser 10 Minuten an Audioaufnahmen – Acapella – ohne andere Instrumente und möglichst ohne Effekte.
- Im kleinsten Abo kostet Musicfy monatlich 9,99 Dollar. Damit kannst du ein Modell trainieren. Achte beim Abschließen darauf, dass du im Abo-Bereich monatlich („monthly“ und nicht versehentlich jährlich („yearly“) auswählst, sonst zahlst du gleich für ein ganzes Jahr.

Produzieren mit Künstlicher Intelligenz

Hands-on: Deine Stimme als Instrument – mit Musicfy

Musicfy erfüllt euch einen alten Producer-Traum – jede gesummte Melodie wandelt sie in fertige Synths und Instrumente um. Wie genau das geht, welche Grenzen das Tool hat und welche kreativen Möglichkeiten Musicfy bietet, zeigen wir euch hier.

von Laura Emiliano

Wir leben in aufregenden Zeiten, was Musik und KI betrifft. Wo hilft künstliche Intelligenz im Arbeitsalltag von Musikern und Produzenten? Welche Werkzeuge werden unser Arbeiten und Produzieren grundlegend verändern? Manche Tools erzeugen ganze Songs, andere trennen die Vocals aus Tracks heraus, wieder andere verändern das Timbre. Musicfy wandelt eine gesummte Melodie in einen epischen Synth oder ein böses Gitarrenriff um.

Was ist Musicfy?

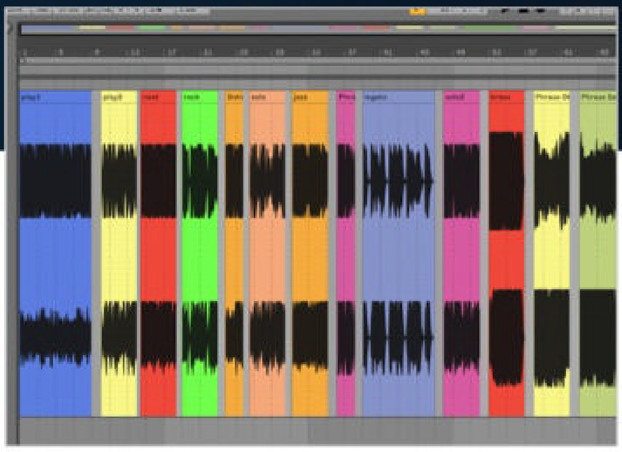
Grundsätzlich ist Musicfy eine Website, bei der ihr Aufnahmen eurer Stimme hochladet und Musicfy diese dann von KI-Stimmen quasi perfekt nachsingen lasst. Aus 29 Stimmen in verschiedenen Genres könnt ihr wählen. Dazu gibt es eine ganze Reihe an Parodie-Stimmen wie Spongebob, Eric Cartman oder Mickey Mouse.

Außerdem kann man in der kostenpflichtigen Version ein KI-Modell mit seiner eigenen Stimme trainieren. Und genau hier wird es interessant. Denn anstatt der eigenen Stimme kann man auch Aufnahmen eines Instruments, beispielsweise eines Saxophons, eines Synths oder einer E-Gitarre, hochladen.

Melodien summen und direkt in Instrumente umwandeln – wofür?

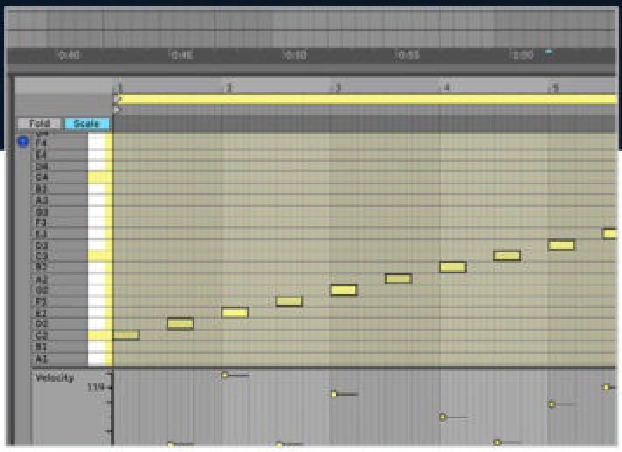
All die, die es mit Klavierspielen oder mit Musiktheorie nicht so haben, können mit Musicfy so sehr schnell und direkt eine Idee umwandeln. Dazu ist die Website, im Vergleich zum Plugin Dubler, das gesungene Töne in Echtzeit in MIDI in der DAW umwandelt, um einiges genauer – aber eben nicht in Echtzeit, sondern über den Umweg auf der Website.

Beiden Tools machen es außerdem Menschen mit Behinderung möglich, Melodien auf verschiedensten virtuellen Instrumente zu erzeugen, die sie mangels der Möglichkeit eine Maus oder ein MIDI-Keyboard selbst zu bedienen, sonst nicht erzeugen könnten.



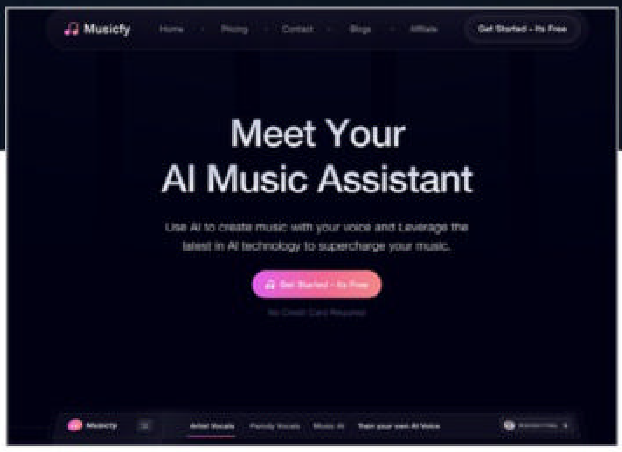
1 Trainingsmaterial

Schneide 3-5 Minuten, besser 10 Minuten, von Aufnahmen des Instruments in deiner DAW zusammen und exportiere sie als eine Audiodatei. Grundsätzlich bekommst du die besten Resultate mit einem monophonen Instrument, also ein Blasinstrument oder einzelne Streicher, nicht aber Klavier- oder Orchesterakkorde. Für das Beispiel nutzen wir eine Trompete.



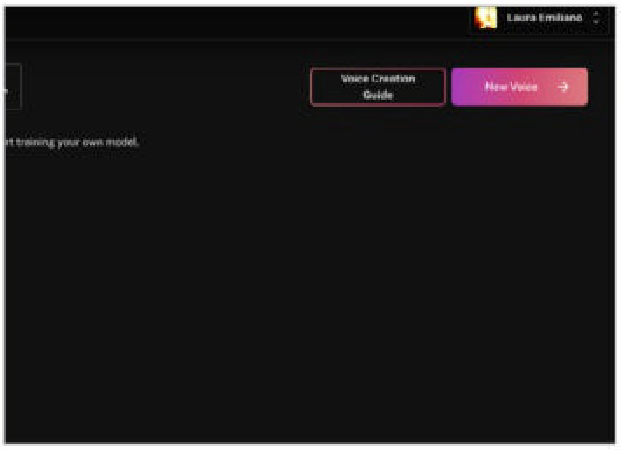
2 Materialfindung

Woher aber Material nehmen? Von den meisten akustischen Instrumenten hat man VSTs oder virtuelle Instrumente in der DAW. Auch bei Synths ist man meistens gut ausgestattet. Hier einfach mal eine Tonleiter von C-2 bis C8 in Viertelnoten zu programmieren, kann schon reichen. Bei Quellen von YouTube sollte man auf gleichbleibende Audioqualität achten.



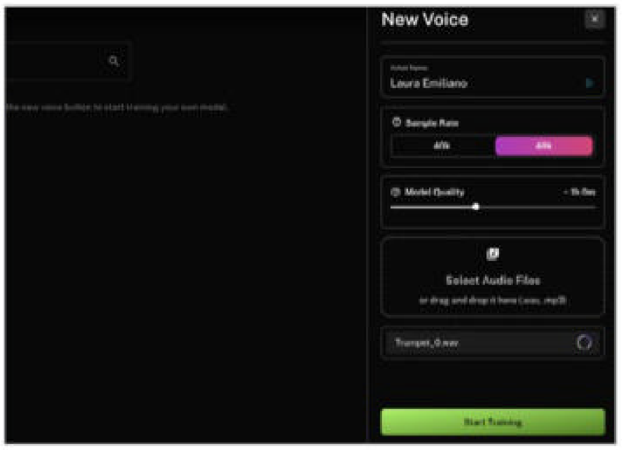
3 Account-Setup

Milde dich bei Musicfy an und teste erst einmal aus, was der Dienst über das Stimmentauschen an kostenlosen Möglichkeiten bietet. Bis zu fünf Mal im Monat könnt ihr kostenlos Stimmen tauschen. Das Einsummen einer eigenen Idee zum Tausch könnt ihr für den Anfang direkt im Browser machen, wenn ihr diesem Zugriff auf euer internes Mikrofon gewährt.



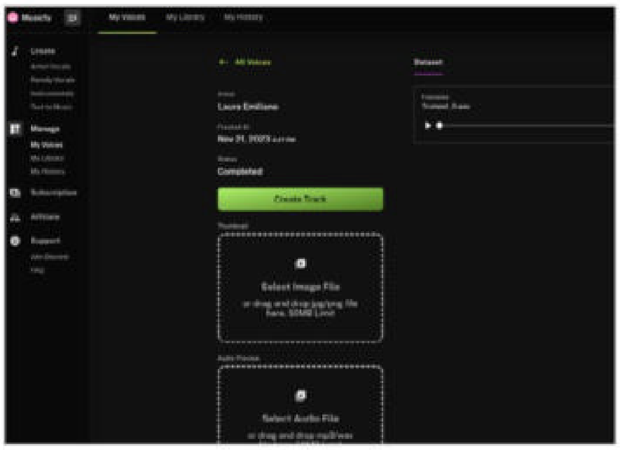
4 Nach dem Abo

Sobald du ein eigenes Modell erzeugen willst, brauchst du eines der Abos. Hast du das Abo abgeschlossen und entsprechend Trainingsmaterial parat, geht es dann links im Menü zu **Manage** und darunter zu **My Voices**. Klicke dann oben rechts auf „**New Voice**“. Daneben gibt es über den „**Voice Creation Guide**“ noch Tipps für gutes Trainingsmaterial.



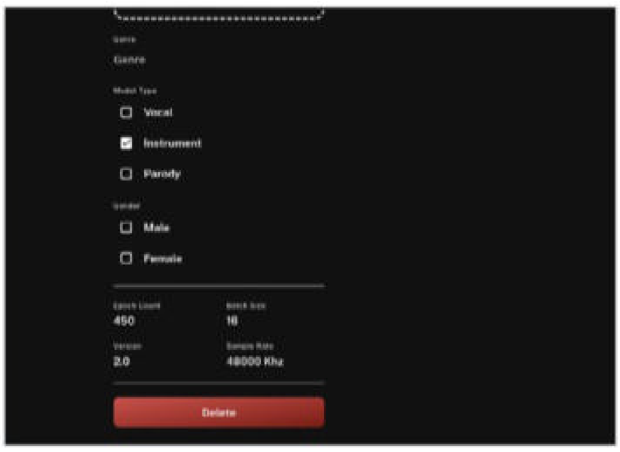
5 Modellbau

Wähle nun mit einem Klick auf **Select Audio Files** die Audiodatei auf deinem Rechner aus. So startet der Upload. Je höher du den Wert bei **Model Quality** einstellst, desto besser wird dein Model hinterher auf gesummte Melodien ansprechen. Das Training wird aber auch entsprechend länger dauern – bis zu zwei Stunden. Oder eben nur zehn Minuten.



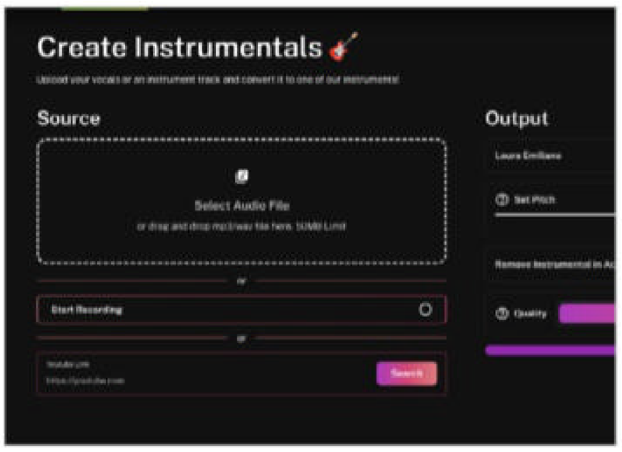
6 Trainingsbeginn

Mit einem Klick auf **Start Training** geht es los. Musicfy warnt noch einmal, dass es mindestens 3-5 Minuten Material sein sollten. Klicke auf **Confirm**. Dann geht es los mit dem Training. In meinem Fall habe ich gut fünf Minuten Material hochgeladen und mittlere Qualität ausgewählt – es dauerte gut 40 Minuten, dann war das Modell fertig.



7 Instrument einstellen

Jetzt braucht es noch eine Einstellung, damit Musicfy versteht, dass das Trainingsmaterial ein Instrument und keine Stimme ist. Dafür gehst du links zu **My Voices**, klickst auf **View Details** und scrollst dann nach unten. Dort setzt du einen Haken bei **Instrument**, nicht **Vocal** oder **Parody**. Sonst interpretiert Musicfy’s Algorithmus das Material falsch.



8 Voice to Trumpet

Klicke oben links bei **Create** auf **Instrumentals**, dann rechts auf **Output** und dort in der Mitte auf **My Voices**. Wähle hier dein Modell aus. Versuche es dann direkt mit einer Aufnahme über **Start Recording**. Hier greift Musicfy über den Browser auf dein internes Mikrofon zu. In meinen Versuchen funktionierte diese Methode allerdings nicht immer.

9 It’s all in the Mic

Bessere Resultate bekommst du wenn du deine Stimme vorher mit einem guten Mikrofon und ebenso guten Audiointerface aufnimmst. Musicfy’s Algorithmus ist sehr anfällig für Nebengeräusche und schlechte Klangqualität. Die Resultate klingen am besten, wenn deine Stimme möglichst klar und deutlich zu hören ist ohne Rauschen oder Brummen.

Test: Arturia AudioFuse 16Rig

Die meisten kompakten und bezahlbaren Audiointerfaces verfügen über maximal acht Eingänge. Und die sind in einem Studio mit Outboard-Equipment schnell belegt. Hier will AudioFuse 16Rig Abhilfe schaffen. von Jan Wilking

Features

- USB-Audiointerface
- 24 Bit/192 kHz
- 2 Mic-/Instr.-Eingänge
- 16 Line-Eingänge
- 12 Line-Ausgänge
- 2 ADAT Ein- und Ausgänge
- MIDI In/Out/Thru
- USB-Hub/Host
- 19-Zoll mit 1 HE

Eingänge kann man nie genug haben im hybriden Studio. Bereits bei zwei oder drei Synthesizern, Groovebox und Drumcomputer, in Stereo oder gar mit Einzelausgängen, werden schon jede Menge Eingänge gebraucht. Und falls auch einmal ein akustisches Instrument, Gesang oder E-Gitarre aufgenommen werden soll, reduzieren sich die Eingänge weiter. Zwar lassen sich bei einigen Interfaces externe Wandler per ADAT etc. digital nachrüsten, allerdings bedeutet dies mehr Aufwand, Platzbedarf und Synchronisationsprobleme. Und in der Regel verfügen diese Wandler über weitere Mic-Preamps, die unnötig mitbezahlt werden müssen?

16 analoge Eingänge

AudioFuse 16Rig will diese Lücke schließen. Bereits ohne Erweiterung verfügt das Interface über 16 analoge Eingänge und 12 analoge Ausgänge als Klinkenbuchsen auf der Rückseite, passend zum Anwendungsgebiet für pegelstarke Line-Signale von Synthesizer, Groovebox & Co. optimiert. Dank hochwertiger Wandler von ESS sind sie klanglich auf höchstem Niveau, transparent und unverfälscht. Die Ausgänge sind DC-gekoppelt und damit auch zum Ansteuern eines analogen Modularsystems geeignet, passend dazu gibt es einen analogen Clock-Ausgang.

Hinzu gesellen sich zwei ADAT-Anschlüsse für weitere bis zu 16 Ein- und Ausgänge (je nach Auflösung) bei Nutzung externer Wandler. Dank S/MUX-Protokoll und WordClock In/Out ist eine saubere digitale Einbindung möglich.

Doch es findet sich noch mehr auf der dicht bestückten Rückseite des 19-Zoll-Gehäuses mit nur einer Höheneinheit. Neben dem MIDI-DIN-Trio IN/OUT/THRU gibt es einen USB-A Anschluss auf der Rückseite (und zwei auf der Vorderseite), um beispielsweise USB-Keyboards und Controller direkt an das Interface anzuschließen – praktisch bei Computern mit wenig USB-Buchsen. Ein direkt am Interface angeschlossener USB-Controller kann auch die Mischpulteinstellungen steuern, wenn 16Rig als Standalone-Digitalmixer für computerlose Sessions genutzt wird!

Die Verbindung mit dem Computer erfolgt über die USB-C-Buchse, für die Stromversorgung wird das mitgelieferte externe Netzteil benötigt.

Praxisnahe Ausstattung

Wie viel Gedanken sich die Entwickler bei Arturia über Konzept und Ausstattung gemacht haben, merkt man auch bei einem Blick auf die Front des Interfaces. Bei der üblichen Studioanwendung wirst du die Rückseite dauerhaft mit deiner fest installierten Hardware verkabeln und dann nicht mehr hinter Rack oder Studiotisch kriechen wollen. Deshalb hat Arturia zum schnellen und unkomplizierten Anschluss von wechselnden „Besucher-Instrumenten" passende Anschlüsse auf die Vorderseite gepackt.

Hier findest du zwei XLR/Klinke-Kombibuchsen für Mikrofone, pegelschwache Instrumente wie E-Gitarre und E-Bass oder auch Line-Signale. Das Interface erkennt dabei das angeschlossene Kabel und wechselt in das passende Menü, damit du über das hochauflösende, gut lesbare und informative Farb-Display die passenden Detaileinstellungen wie Phantomspeisung, Dämpfung, Phaseneinstellung für Mikrofon-Stereoaufnahmen oder HiZ für Instrumente vornehmen kannst. Auch ein 3,5mm Stereoeingang findet sich hier, um schnell ein Smartphone oder einen kleinen Volca einzuspeisen.

Hochwertige Preamps

Auch die Fronteingänge überzeugen mit sehr guter Auflösung und Detailreichtum, und die Vorverstärker haben ordentlich Power auch für pegelschwache Mikrofone. Sogar zwei Line-Ausgänge findest du auf der Vorderseite, zusätzlich zum obligatorischen Kopfhörerausgang mit kräftigem Verstärker. Diese Ausgänge sind praktisch, wenn du Reamping machen willst, also das Eingangssignal in einen externen Verstärker oder ein analoges Effektgerät schicken und sowohl cleanes Signal als auch den Effekt getrennt aufnehmen möchtest. Die beiden Ausgänge können aber auch als zusätzliche Kopfhörerausgänge genutzt werden.

Nach Installation des AudioFuse Control Centers inklusive passender ASIO-Treiber funktionierte alles auf Anhieb. Die Bedienung ist selbsterklärend, die Latenzen sind praxistauglich (auch wenn RME hier zumindest unter Windows noch besser performt) und den sehr guten Klang in allen Bereichen hatten wir ja oben schon gelobt.

Fazit

Mit dem AudioFuse 16Rig gibt es endlich ein passendes USB-Audiointerface für die elektronische Musikproduktion im hybriden Desktop-Studio. Die zwei Mikrofon/Instrumenten-Eingänge auf der Vorderseite reichen in diesem Kontext voll aus, zumal Arturia hier hohen Wert auf bestmögliche Qualität gelegt hat. Auch die weiteren Anschlussmöglichkeiten sind ebenso wie Einrichtung und Bedienung sehr praxisnah gelöst und der Preis ist für das Gebotene mehr als angemessen, zumal auch noch ein üppiges Softwarepaket mitgeliefert wird.

Mehr zum Thema

Fakten

Hersteller: Arturia
Web: arturia.com
Vertrieb: Tomeso
Preis: 1.279 Euro

- ▲ Viele Eingänge
- ▲ Praxisnahe Ausstattung
- ▲ Kräftige Preamps
- ▲ Hohe Klangqualität
- ▲ Standalone-Mixer
- ▲ USB-Hub/Host
- ▲ Farb-Display
- ▲ Einfache Bedienung

Ausstattung:
Klang:
Preis/Leistung:

Gesamt:

Alternativen

RME Fireface 802 FS
1.749 Euro
rme-audio.de

Focusrite Clarett 8Pre
819 Euro
focusrite.com

ESI U168 XT
449 Euro
esi-audio.de

Swissonic

MiniKey P-25

Auf den ersten Blick sieht das P-25 wie jedes andere günstige Minikeyboard aus: 8 Regler, 8 angenehm große beleuchtete Pads, kleines Display zur Anzeige von Werten und simplen Abkürzungen sowie zwei Touchstrips für Modulation und Pitchbending. Und natürlich gibt es auch eine Tastatur mit 25 Minikeys, die Anschlagdynamik verarbeiten, aber kein Aftertouch. Auf den zweiten Blick fallen die ebenfalls beleuchteten Taster ins Auge. Sie dienen einerseits der Transportsteuerung einer angeschlossenen DAW (Start/Stop/Record), andererseits lassen sich hiermit Arpeggiator und eine Funktion für die passende Tonart oder Akkorde aktivieren. Es gibt zwei Umschalter, um die Regler und Pads doppelt zu belegen, was durch die Hintergrundbeleuchtung bei den Pads auch optisch signalisiert wird. Und zum krönenden Abschluss fällt der Blick auf den blau beleuchteten Taster „BT". Hiermit aktivierst du die Bluetooth-Funktion, um den Laptop oder eine mobile Device drahtlos anzusteuern. Das macht natürlich nur Sinn, wenn das Keyboard dafür nicht am Strom- oder USB-Kabel hängen muss. Deshalb hat das P-25 einen internen Akku, der über den USB-Anschluss aufgeladen werden kann. So kannst du mit den Minikeys und Laptop oder Tablet ein kleines stromunabhängiges und kabelloses Setup für Jams unterwegs oder im Grünen zusammenstellen. Noch schöner hätten wir es gefunden, wenn das P-25 auch einen MIDI-Ausgang hätte. Miniklinke mit Adapter hätte gereicht, Platz wäre auf der Rückseite genug gewesen. Dann hätte man das Keyboard auch mit kleinen netzunabhängigen Synthesizern wie der Roland Compact-Serie nutzen können. Dafür hätten wir problemlos auf den Anschluss für ein Sustain-Pedal verzichten können, der bei einem solchen Minikeyboard wohl eher selten genutzt werden wird. So gibt es zur Verbindung mit der Außenwelt aber neben MIDI nur einen USB-B Anschluss, um die Minikeys mit einem Computer zu verbinden.

Fazit

Minikeys P-25 ist ein günstiges Minikeyboard mit klassischer Ausstattung an Reglern, Pads und Tastern. Die Qualität der Hardware entspricht anderen Keyboards dieser Preisklasse, Wunder darfst du von Haptik der Bedienelemente und Spielgefühl der Tastatur und Pads also nicht erwarten. Dafür bietet das P-25 aber einige besondere Funktionen wie Arpeggiator, Scaler und Chorder und vor allem Bluetooth und Akkubetrieb, die es je nach Anwendungsgebiet attraktiver machen als die vergleichbare Konkurrenz.

Hersteller: Swissonic
Web: thomann.de
Vertrieb: Thomann
Preis: 69 Euro

Bewertung: ■■■■■□

Der Ton
macht den Unterschied

Portacapture X6
Portacapture X8

AK-BT1
Optionaler Bluetooth-Adapter für Fernsteuerung sowie Timecode-Synchronisation mit kompatiblen Atomos-Geräten

Farb-Touchscreen und Audio-Apps

Alle Infos: tascam.eu/r/hAv7

TASCAM

sE Electronics

DynaCaster DCM8

DCM8 ist ein weiteres spezialisiertes Mikrofon für die Aufnahme von Sprache bei Broadcasts/Podcasts/Streaming etc. und besitzt wie das DCM6 einen eingebauten Vorverstärker, der bei Bedarf zusätzlich aktiviert werden kann. Dieser Dynamite-Preamp bedient sich an der 48V-Phantomspeisung und sorgt für zusätzlichen Gain von 30dB.

Gut gefallen haben uns die klanglichen Anpassungsmöglichkeiten über kleine Schiebeschalter am Mikrofon. Neben der obligatorischen Tiefenabsenkung kannst du die tiefen Frequenzen auch betonen, für einen warmen Radio- oder Vocalsound. Parallel dazu lassen sich die auch die Höhen und damit die Präsenz und Sprachverständlichkeit in zwei Stufen anheben.

Daa Mikrofon zeigte sich bei Aufnahmen sehr gutmütig und klang auch bei einem Präsenz-Boost nicht harsch oder spitz. Daher ist das Mikrofon nicht nur für Sprachaufnahmen, sondern durchaus auch mal für Vocals nutzbar – ein Vorteil im weniger gut ausgestatteten Desktop-Studio. Und der recht große Abstand zwischen dem Gehäuse und der Tauschspulenkapsel mit Nierencharakteristik verhindert in Verbindung mit einer mehrstufigen Filterung effektiv Popplaute und unerwünschte Bassbetonung durch den Nahsprecheffekt. Passend zum Anwendungszweck sind die Mikrofone für die im Broadcast-Bereich übliche Aufhängung über Kopf konzipiert, was auch im Desktop-Studio in Verbindung mit einem Mikrofon-Arm für mehr Freiheit auf dem Tisch sorgen kann.

Die Aufnahmen zeigten sich überraschend transparent, mit frischen Höhen und guter Sprachverständlichkeit ohne unangenehme Spitzen. Auch die satten Tiefen haben uns gut gefallen. Obwohl es sich um ein Tauchspulenmikrofon handelt, halten sich die klanglichen Einbußen gegenüber einem Kondensatormikrofon wirklich in Grenzen.

Fazit

Das DCM8 ist auf möglichst unverfälschte Aufnahme von Stimmen im Nahbereich optimiert, Perfekt für Broadcasting und Streaming im Desktop-Studio, wo es mit hoher Sprachverständlichkeit und hohem Detailreichtum überzeugt. Überrascht waren wir von den angenehmen Höhen und strammen Tiefen, die sich über drei Schalter anpassen lassen und das Mikrofon auch zu durchaus konkurrenzfähigen Gesangsaufnahmen befähigt. Wenn du über keinen hochwertigen Mikrofon-Vorverstärker verfügst, kannst du dich auch über die zusätzliche Power des eingebauten Inline-Preamps freuen.

Hersteller: sE Electronics
Web: seelectronics.com
Vertrieb: Mega Audio
Preis: 240 Euro

Bewertung: ■■■■■□

ESI

Amber i1

Amber i1 ist die verbesserte Version des beliebten ESI U22 XT. Schon äußerlich zeigt sich Amber i1 moderner, mit silbern-grünlich schimmerndem Gehäuse und Drehknopf im prägnanten Orange/Bernsteinfarben, dem Erkennungsmerkmal aktueller ESI-Produkte.

Doch auch im Inneren und bei den Anschlüssen hat sich einiges getan. USB-C Anschluss mit USB 3.1 und 24Bit/192 kHz sind eine professionelle Ausstattung, und auch die Wandler sind von überdurchschnittlicher Qualität.

Amber i1 bietet grundsätzlich alles, was du im Desktop-Studio für Aufnahmen von Gesang und Instrumenten in professioneller Qualität brauchst. Das kompakte Interface verfügt über einen hochwertigen Mikrofonvorverstärker mit 48V-Phantomspeisung, einen Hi-Z-Gitarreneingang mit Gain-Regler und separate Line-Level-Eingänge für deinen Synthesizer oder ein Soundmodul. Eingänge für Mikrofon und Instrument sowie der Regler für stufenloses Einblenden von Direct-Monitorung für direktes latenzfreies Abhören sind direkt frontseitig zugänglich, ebenso wie der große Lautstärkeregler und ein separat regelbarer Kopfhöreranschluss.

Auf der Rückseite findest du neben dem USB-C Anschluss zur Verbindung mit dem Computer und zur Stromversorgung zwei symmetrische Klinkenausgänge zum Anschluss an Mischpult oder Monitorboxen. Etwas verwunderlich sind dagegen die beiden Line-Eingänge, die nur als unsymmetrische Cinch-Buchsen vorhanden sind. Zum Glück kann man aber auch die vorderen beiden Eingänge für Line-Signale nutzen.

Amber i1 ist class-compliant, braucht also keine Treiber und ist damit auch an iPad & Co. nutzbar. ESI bietet für bessere Performance und niedrigere Latenzen aber auch gut programmierte ASIO-Treiber an. Das zugehörige Control Panel gibt dir Zugriff auf die vier Loopback-Kanäle der Hardware, die sich über DirectWire flexibel verknüpfen lassen. Neben dem vereinfachten Aufnehmen z.B. aus Apps wie YouTube direkt in die DAW sind auch komplexere Konfigurationen möglich, die vor allem für Streamer interessant sein können.

Fazit

Amber i1 bietet eine sehr gute Klangqualität, stabile Treiber, flexibles internes Loopback, praxisgerechte Anschlüsse und solide Hardware inklusive Display mit Pegelanzeige zu einem fairen Preis. Kleinere Schwächen wie die Cinch-Buchsen für die Line-Eingänge, schwer lesbare Beschriftung oder die nicht sehr einsteigerfreundliche Anleitung sind verschmerzbar, wenn es dir in erster Linie auf Klangqualität und gute Treiber-Performance ankommt.

Hersteller: ESI
Web: esi-audio.de
Vertrieb: Hyperactive
Preis: 129 Euro

Bewertung: ■■■■■□

Test: Focal Trio6 BE

Zwei Monitore in einem – so werben Focal für ihre Trio6 BE-Monitore. Das Besondere: Die aktiven Speaker lassen sich zwischen zwei und drei Wegen umschalten. Wir haben sie auf Herz und Nieren getestet. von Sascha Blach

Als die Testmonitore geliefert wurden – in zwei riesigen Kartons – fällt als Erstes auf, dass sie verdammt schwer sind. Circa 25 Kilogramm wiegt jede Box. Mit einer Größe von 537 x 292 x 367 mm sind sie deutlich größer als andere Nahfeldmonitore. Für kleine Homestudios dürften sie damit etwas überdimensioniert sein, oder? Nicht unbedingt, denn hier haben die Entwickler mitgedacht und den Tieftöner in eine große Öffnung auf der Vorderseite gebaut, sodass man die Boxen auch nah an Wänden aufstellen kann, ohne größere Probleme mit Bassreflexionen zu bekommen. Das hat sich in unserem Test bestätigt. Noch ein paar Eckdaten gefällig? Als Speaker verbaut sind ein 8“ Tieftöner mit W-Sandwich-Verbundmembran, ein 5“ Mitteltöner (TMD - Tuned Mass Damper) und 1“ Beryllium-Hochtöner mit Waveguide. Die Schallwand mit Mittel- und Hochtöner ist mit ein paar Handgriffen (Schrauben lösen, Modul drehen und wieder festschrauben) drehbar, sodass man zwischen horizontaler und vertikaler Aufstellung wählen kann. Für Druck sorgen verstärkerseitig zweimal 100 Watt in Tieftöner und Mitteltöner und 50 Watt im Hochtöner. An den Raum anpassen könnt Ihr die Speaker mit einem frei einstellbaren Hochpassfilter, Low- und High-Shelving EQs und einem Low-Mid-EQ bis 160 Hz. Die Eingangsempfindlichkeit ist zwischen +4 dBu und -10 dBV wechselbar. Und last but not least wäre da noch der zuschaltbare Standby-Modus – praktisch, wenn man Pause machen möchte, ohne die Boxen jedes Mal an- und auszuschalten.

Flexibilität ist Trumpf

Kommen wir zum wichtigsten Feature – dem Wechsel zwischen zwei und drei Wegen, der mit einem Fußschalter (den es extra zu erwerben gilt) oder an der Rückseite der Boxen bewerkstelligt werden kann. Der Fußschalter ist für einen schnellen AB-Vergleich definitiv ratsam. Mit dem Focus Mode stehen zwei verschiedene Frequenzgänge zur Verfügung, um prüfen zu können, wie sich ein Mix auf unterschiedlichen Systemen verhält. Regulär bieten die Focal Trio6 BE einen Frequenzbereich von 35 Hz bis 40.000 Hz, schaltet man in den Focus-Modus um, also den 2-Wege-Modus, sind nur noch der 5“ Woofer und der 1“ Hochtöner aktiv und der Frequenzgang wird auf 90 Hz bis 20.000 Hz begrenzt. Die Stereoabbildung bleibt in beiden Fällen gleich, man fokussiert sich jedoch mehr auf die Mitten. So lässt sich testen, wie der Sound auf kleineren Boxen klingen würde. Apropos Tieftöner: Dank der tiefen Bässe dürfte ein Subwoofer für die meisten Arten von Musik gar nicht mehr nötig sein. Wenn doch, sind Focals Sub12 die passende Ergänzung.

Zwei in einem: Focals Trio6 BE-Boxen beinhalten zwei und drei Wege in einem Gehäuse.

Ausgewogenes Klangbild

Weiche, warme Bässe, präsente, detailreiche Mitten und seidige Höhen prägen das Klangbild. Dabei wirkt der Sound ehrlich und nicht schönfärbend. Alles klingt sauber und keine Frequenz wirkt überbetont – Schwächen im Mix werden schonungslos offenbart. Nichtsdestotrotz ist das Hören angenehm, vor allem dank der warmen Tiefen. So dauert es nicht lange, um sich an die Boxen zu gewöhnen – bis zu dem Punkt, wo man sie nicht mehr missen möchte. Wir haben über mehrere Stunden verschiedenste Musikstile von Electro über Folk und Hip-Hop bis zu Metal darauf gehört und konnten bei keinem der Genres eine Schwäche feststellen. Auch die Ohren waren damit nicht schnell müde zu bekommen. So gehen die Focal Trio6 BE locker als Allrounder für lange Studiotage durch – ob für Mixing oder Mastering oder auch nur, um zwischendurch mal entspannt Musik zu hören. Auch Hörspiel-Mixe konnten wir darauf gut beurteilen, denn die Tiefen- und Seitenstaffelung erwiesen sich als sehr plastisch. Die Trio6-Speaker eignen sich für leises Hören über mehrere Stunden, machen aber auch bei größeren Lautstärken Spaß. Hier erreichen sie einen Schalldruck von 115 dB Peak. Da freuen sich die Trommelfelle. Aber bitte nur kurz!

Fazit

Günstig sind die Focal Trio6 BE mit einer UVP von ca. 3200 pro Stück sicher nicht – und somit eher etwas für den Profi-Bereich als fürs Hobby-Homestudio – aber sie sind ihr Geld wert, denn der offene, transparente Klang mit tiefen Bässen und seidigen Höhen und die flexible Anpassungsfähigkeit sind etwas, das man schnell nicht mehr hergeben möchte.

Trio6 Be Video

Features

- 2- und 3-Wege-Modus
- Beryllium Tweeter
- Bypass zuschaltbar
- 4-Band-EQ zur Anpassung
- Drehbare Mittel- und Hochtöner
- Edles Finish in Red Burr Ash

Fakten

Hersteller: Focal
Web: focal.com
Vertrieb: Sound Service
Preis: ca. 3.200 Euro (UVP) pro Stück

▲ Ausgewogener Klang
▲ gute Tiefen- und Seitenstaffelung
▲ Flexibilität
▲ Drehbare Mittel- und Hochtöner
▲ Wechsel zwischen 2 und 3 Wegen
▼ hoher Preis

Verarbeitung: ■■■■■■
Bedienung: ■■■■■□
Preis/Leistung: ■■■■■■
Gesamt: ■■■■■■

Alternativen

Genelec 8341 AP
3.300 Euro/Stück
genelec.de

Adam A77H
1.300 Euro/Stück
adam-audio.com

PSI Audio A23-M Studio Red
5.300 Euro
psiaudio.de

Test: Roland Fantom EX

Das EX-Upgrade für Fantom 6, 7 und 8 bietet feinste Analog-Emulation auf ACB-Basis sowie digitale Klassiker und moderne Wavetable-Synthese und macht Rolands Flaggschiff damit zu einem außergewöhnlich flexiblen Synthesizer. von Jan Wilking

Features

- Synthesizer-Workstation
- 61 Tasten, Aftertouch
- JD-800 Model
- n/zyme Wavetable-Synth
- ACB-Emulationen von Jupiter-8, SH-101
- Stereo-Analogfilter
- 32-Band Vocoder
- V-Piano
- Multisamples
- Sequenzer mit 16 Spuren
- 7“-Touchscreen

Fakten

Hersteller: Roland
Web: rolandmusik.de
Vertrieb: Fachhandel
Preis: 2.899 Euro (Fantom 6) ; 199 US-Dollar (EX-Upgrade)

▲ ACB-Erweiterung
▲ Jupiter-8 & SH-101
▲ JD-800 Model
▲ Wavetable-Synth
▲ Neues V-Piano
▲ Neue Reverb-Effekte
▲ Analoger Drive+Filter
▲ DAW-Integration
▲ Mehrkanal-Audiointerface
▼ Kein Audio-Sequenzer

Klang: ■■■■■◧
Ausstattung: ■■■■■◧
Preis/Leistung: ■■■■■□
Gesamt: ■■■■■◧

Alternativen

Yamaha MODX6+/ Montage
ab 1.399 Euro
yamaha.com

Korg Nautilus 61
ab 1.799 Euro
korg.com

Kurzweil K2700
2.999 Euro
kurzweil.com

Das Fantom EX Upgrade-Paket bietet eine Vielzahl an neuen Funktionen und Workflow-Erweiterungen, die dem ohnehin schon üppig ausgestatteten Synthesizer-Topmodell von Roland noch mehr kreative Kraft verleihen sollen. Fantom EX bringt die aktuell beste Roland Analog-Modelling-Technologie ACB in den Synthesizer, inklusive Emulationen der Vintage-Klassiker Jupiter-8 und SH-101. Hinzu kommen zwei neue Flügel sowie die JD-800 und n/zyme Model Expansions und neue Reverb-Effekte in Studioqualität. Das klingt nach einem Must-Have für alle Fantom-Nutzer, zumal der Preis von 199 $ für Roland-Verhältnisse durchaus moderat angesetzt ist.

Neue Model Expansion

Seit Version 2.1 kann man im Fantom die ZEN-Core Model Expansions nutzen. Model Expansions bilden beliebte Vintage-Synthesizer von Roland auf Basis der ZEN-Core Engine nach. Bisher waren die analogen Klassiker Jupiter-8, Juno-106, SH-101 und JX-8P für den Fantom erhältlich, mit dem EX Upgrade kommt der digitale Klassiker JD-800 hinzu. Wenig verwunderlich, schließlich hat Roland diese Expansion bereits für das Zenology Pro Plug-in veröffentlicht und sogar als Hardware in Boutique-Form (JD-08) herausgebracht.

JD-800: King of Pads

Die Klangerzeugung des JD-800 wird in der Model Expansion möglichst originalgetreu auf Basis der Original-Samples nachgebildet. Auch wenn hier einige „Natursounds“ dabei sind, darfst du natürlich

> »Insbesondere Pads und röchelnde Sounds im Stile eines Roland D-50 beherrscht der JD-800 sehr gut.«

keinen optimalen Realismus erwarten. Das ist aber auch nicht das Ziel, das können Gigabyte-schwere Sample-Libraries für Kontakt &Co. heutzutage eh besser. Der Charme liegt in der Art und Auswahl der Samples, die damals für den geringen Speicherplatz optimiert werden mussten. Die von bekannten Sound-Designern wie Eric Persing (Spectrasonics) erstellten Wellenformen zeigen viel Liebe zum Detail sowohl in Soundauswahl als auch Charakteristik und sind die Grundlage für den durchaus eigenständigen Klang. Gleiches gilt für die Effekte, die ein wesentlicher Bestandteil des JD-800 Klanges sind. Insbesondere Pads und röchelnde Sounds im Stile eines Roland D-50 beherrscht der JD-800 sehr gut, mit Hilfe der speziellen Filterresonanz sind aber auch fiese und schneidende Klänge möglich.

Unüberhörbar digital

Das digitale Multimodefilter des JD-800, an dem sich bereits im Jahre 1991 die Geister geschieden haben, ist neben den Samples eine tragende Säule des besonderen Klanges des JD-800. Das Filter klingt unüberhörbar digital und zerrt bei höherer Resonanz unangenehm, was insbesondere auf Liebhaber analoger Filter damals wie heute eher abschreckend wirkte. Auch der digitale Multieffekt hatte einen besonderen digitalen und eher künstlichen Charakter, der sich doch recht deutlich von heutigen eher realistischen Effekten unterscheidet – gut hörbar u.a. beim Verzerrer oder Hall.

ZEN-Core vs. Original

Zwar klingt die Model Expansion nicht haargenau wie das Original, da ZEN-Core als Universal-Klangerzeugung die speziellen Filter und Effekte des Originals JD-800 nicht bis ins kleinste Detail nachbilden kann, sondern nur den grundlegenden Charakter. Das fanden wir in diesem Fall aber gar nicht so schlimm, die leicht abgeschwächten Extreme in Resonanz und Künstlichkeit der Effekte machen den JD-800 im Fantom etwas genügsamer für die Ohren.

ACB: Analog Circuit Behaviour

Realistischere Emulationen alter Synthesizer bietet bei Roland die Analog Circuit Behaviour Technologie, kurz ACB genannt. Die Model-Expansions sind damit nur begrenzt vergleichbar, weil Sie wie oben ausgeführt auf der ZEN-Core-Engine basieren. Diese Engine bietet zwar auch virtuell-analoge Wellenformen und Filter, zeigt sich dabei aber nicht ganz so akkurat wie ACB. Wer besonderen Wert auf

Der Jupiter-8 ACB ist nicht nur eine der besten Emulationen des Kult-Synthesizers, sondern lässt sich im Fantom auch komfortabel bedienen.

bestmögliche Authentizität legt, ist daher mit ACB besser bedient. Und diese Technologie, die bisher dem System-8 vorbehalten war, findet mit dem EX Upgrade jetzt auch Einzug in den Fantom.

Jupiter-8 & SH-101

Mit dem Upgrade kannst du Jupiter-8 und SH-101 als ACB-Emulationen im Fantom nutzen. Damit ist Fantom der erste Synthesizer von Roland, der ACB und ZEN-Core kombiniert.

Da beide Synthesizer auch als Model Expansions im Fantom integriert sind, kann man die Ergebnisse gut vergleichen. Vor allem in kritischen Bereichen wie Filter-Resonanz und Modulation im Audiobereich hört man gut die Unterschiede. Sounds mit hoher Resonanz bis hin zur Selbstoszillation klingen bei Jupiter-8 und SH-101 im ACB-Format deutlich überzeugender, mit mehr Leben, Variation, Verzerrung und Charakter. In diesem sensiblen Bereich gehört ACB ganz klar zur Spitzenklasse bei der digitalen Nachbildung analoger Schaltkreise. Gleiches gilt für Crossmodulation und Oszillator-Sync, beides klingt organischer und transparenter als bei den ZEN-Core-Modellen. Klanglich bringt die Integration der ACB-Modelle den Fantom in eine neue Liga, in Kombination mit seinem analogen Drive und Filter als Mastereffekt lässt er jetzt sogar den Roland System-8 hinter sich.

n/zyme: Wavetable Deluxe

Zusätzlich zu den Nachbildungen alter Hardware-Klassiker bekommt Fantom mit dem EX-Upgrade auch die n/zyme Model Expansion. n/zyme ist bereits länger optional erhältlich, nun aber Teil des EX Upgrades. Die Model Expansion lässt Fantom zu einem dualen Wavetable-Synthesizer mutieren. Der Wavetable-Oszillator bietet zwei Layer mit 64 verschiedenen Tables und einer Vielzahl von Parametern, mit denen sich unter anderem Position und Mix pro Layer regeln lassen. Du kannst auch den Draw-Oszillator aktivieren, um eigene Wellenformen auf dem Touchscreen zu zeichnen. Touchscreen als X/Y-Pad. Die Wavetables lassen sich mit erweiterter Phasenmodulation und Shaping-Modulation formen, wobei du auch den Touchscreen als X/Y-Pads nutzen oder dank Automation mit 30 integrierten

Liebhaber von Pads und Digitalsounds der frühen 90er Jahre können sich über die Model Expansion des JD-800 freuen, die auf Original-Samples basiert.

Shapes stetig verändernde Klangfärbungen einfach umsetzen kannst – perfekt für Ambient mit variierenden Pads und Drones. Zur weiteren Modulation bietet n/zyme dir mehrere Hüllkurven, klassische LFOs, temposynchrone Step-LFOs und Randomizer. Und zur Nachbearbeitung und zum Zähmen zu harscher und digitaler Wavetable-Sounds gibt es verschiedene Filtertypen, inklusive Nachbildungen legendärer Synthesizer.

Touchscreen und Synthesizer-Sektion

Alle Klangerzeugungen, seien es Model Expansions auf ZEN-Core Basis oder die neuen ACB-Emulationen, lassen sich direkt über den großen Touchscreen und die Synthesizer-Sektion mit jeder Menge Reglern rechts daneben bedienen. Hiermit kannst du wie bei einem klassischen Synthesizer mit 11 mehrfarbig beleuchteten Reglern direkt an Oszillator, Filter, Hüllkurven und Effekten schrauben.

Neue Reverb-Effekte

Und wo wir gerade beim Thema Effekte sind, auch hier hat das EX-Upgrade einige spannende Neuheiten zu bieten. Es gibt zwei charismatische und hochwertig klingende neue Reverb-Effekte, die sich durch unterschiedliche Modulationen des Halls auszeichnen. Vor allem das Shimmer-Reverb macht selbst aus einfachsten Sounds wunderschön schwebende Flächen und klingt besonders auf den digitalen Expansions JD-800 und n/zyme mit den stetig ändernden Klangverläufen beeindruckend.

Neues V-Piano

Roland hat auch das V-Piano, die virtuelle Emulation eines Klavier, um eine weitere Variante ergänzt: Die German Concert V-Piano Expansion 01, die bisher nur für das RD-2000 Stage Piano erhältlich war, hat uns im Test noch ein gutes Stück besser gefallen als die bisherige Variante, aber das ist auch immer Geschmackssache. Auf jeden Fall eine hochwertige Ergänzung in diesem Bereich, ebenso wie die neu entwickelte SuperNATURAL Acoustic Piano 3 Erweiterung als Sample-basierte Alternative.

Neue GUI, DAW-Integration

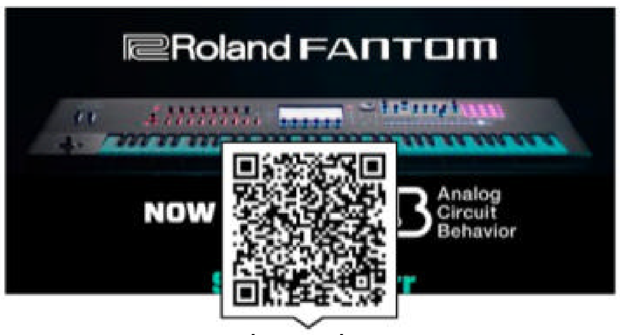
Auch einige Detailverbesserungen hat das kostenpflichtige Upgrade zu bieten. Hierunter fallen die neuen grafischen Benutzeroberflächen für das gerade genannte V-Piano sowie Mastering EQ und Mastering Comp, die zudem auch eine praktische Template-Funktion zum schnellen Abruf passender Einstellungen erhalten haben. Neue DAW-Steuerungsprofile für Cubase und Studio One bauen die Funktionen des Fantom als Steuerzentrale im Studio weiter aus.

FAZIT

Mit dem EX-Upgrade baut Roland vor allem den Synthesizerbereich des Fantom aus. Die ACB-Technologie, aktuell eine der besten Emulationen analoger Synthesizer, hat es jetzt erstmals in ein hochwertiges großes Keyboard geschafft. Aufgrund der abgetrennten Bediensektion, die wie ein klassischer Synthesizer über eigene Regler für Filter, Hüllkurven & Co. verfügt, lässt sich am Klang auch deutlich besser schrauben als in anderen Workstations, wo allein der Touchscreen in Verbindung mit Universal-Reglern zur Verfügung steht. In Kombination mit der ZEN-Core Engine und dem analogen Drive und Filter auf dem Masterkanal ist Fantom EX damit einer der leistungsfähigsten und klanglich überzeugendsten digitalen bzw. virtuell-analogen Synthesizer auf dem Markt.

Hinzu kommen die zahlreichen weiteren Features wie pattern-basierter Sequenzer mit Touch-Bedienung, tiefgehende Integration in alle gängigen DAWs und Mehrkanal-Audiointerface mit jeder Menge Anschlüssen, die Fantom EX ebenso für Live-Auftritte und computerunabhängige Jams wie als Studiozentrale empfehlenswert machen.

Dank jeder Menge Anschlüsse und einem eingebauten Mehrkanal-Audiointerface kann Fantom die Zentrale im Studio bilden.



Mehr zum Thema

Test: Behringer JT-4000 Micro

Klein, kleiner, Behringer! Der JT-4000 ist von außen betrachtet tatsächlich Micro, unter der Haube werkelt aber ein durchaus potenter 4-stimmiger Hybrid-Synthesizer mit unübersehbarem Einfluss des vor allem im Trance-Genre legendären Roland JP-8000. von Jan Wilking

Features

- Hybrider Synthesizer
- 4-stimmig paraphon
- Analoges 12dB Tiefpass-filter
- 2 digitale Oszillatoren
- Je 2 LFO, ADSR
- Arpeggiator
- Touchkeyboard, 16 Taster

Fakten

Hersteller: Behringer
Web: www.behringer.com
Vertrieb: Fachhandel
Preis: 49 Euro

▲ Charismatischer Sound
▲ Durchsetzungsfähig
▲ Flexible Oszillatoren
▲ Analoges Filter
▲ Voll MIDI-steuerbar
▲ Sehr transportabel
▲ Sehr günstiger Preis
▲ Auto-Chord Funktion
▼ Kein MIDI-Eingang
▼ Lahme Hüllkurve

Klang: ■■■■■□
Bedienung: ■■■■◧□
Preis/Leistung: ■■■■■■

Gesamt: ■■■■■□

Alternativen

Korg MinilogueXD/ Modwave
619 Euro
www.korg.com

Arturia MiniFreak
589 Euro
www.arturia.com

ASM Hydrasynth
599 Euro
www.novationmusic.com

Zum Abfeuern des Arpeggiators und einfachem Triggern von Sounds ist das Touchkeyboard ganz nützlich, zum ernsthaften Spielen nimmt man besser eine externe Tastatur.

Es ist noch gar nicht so lange her, dass Korg mit den Mini-Synthesizern der Volca-Serie für Aufsehen gesorgt hat. Andere Hersteller wie Roland mit der Boutique-Serie haben die Idee aufgenommen und mussten ebenfalls einige Kritik dafür einstecken. Viele Nutzer, insbesondere Liebhaber klassischer Synthesizer, halten die kompakten Geräte für schwer bedienbar bis unbedienbar oder gar für unnützes Spielzeug.

Micro-Synthesizer

Wenn du diese Meinung teilst, brauchst du gar nicht mehr weiter zu lesen. Denn der Debütsynthesizer der von Behringers treffend benannten Micro-Serie ist noch einmal ein gutes Stück kleiner, gerade einmal halb so groß wie ein Korg Volca. Ca. 13 x 9 x 3 Zentimeter (an der höchsten Stelle) misst der Kleinstsynthesizer und unterbietet damit sogar den aktuell leider nicht mehr erhältlichen Modal Craftsynth um ein paar Zentimeter.

Design und Haptik

Einen Design-Preis wird der JT-4000 Micro wahrscheinlich auch nicht gewinnen. Die Kombination aus flachem Touchkeyboard gepaart mit dem etwas klobig wirkenden hinteren Teil erinnert an den oben genannten Modal-Minisynth. Dennoch fanden wir das blaugraue Gehäuse mit orangefarbenen Aufdruck in der Realität gar nicht sooo hässlich, wie wir aufgrund der ersten Produktfotos und -video befürchtet hatten. Auch die Bedienung ging trotz der sehr begrenzten Bedienelemente überraschend leicht von der Hand, auch wenn man bei einer Bedienung mit nur 6 Tastern und drei Mini-Reglern bei der doch recht komplexen Klangerzeugung natürlich einige Kompromisse eingehen muss – dazu später mehr.

Roland JP-8000

Die Farbkombination ist natürlich ein erster Hinweis auf das Vorbild, an dem sich Behringer grob orientiert hat: Der Roland JP-8000 gehörte gemeinsam mit dem Clavia Nord Lead und dem Yamaha AN-1X zu den ersten virtuell-analogen Synthesizer und hat sich nach Erscheinen 1996/1997 schnell zum Kult-Synthesizer für Trance-Musik mit all ihren Spielarten gemausert. Das lag in erster Linie an der legendären Supersaw, die Roland im JP-8000 erstmals der Öffentlichkeit präsentiert hat. Hiermit lassen sich mit nur einem Oszillator mehrere Sägezahne schichten und gegeneinander verstimmen, was für superfette Trance-Leads und dichte Pads sorgt. Bands wie Scooter nutzten diesen Sound zwar bis zum Exzess, aber dennoch scheint sich der Sound nicht abzunutzen und erfreut sich einer stetigen Beliebtheit.

Der Klang des JP-8000 hat zudem einen gewissen Plastik-Charme, der die Sounds sehr prägnant und durchsetzungsfähig macht. Doch auch der Experte für Vintage-Synthesizer Matthias Becker attestierte ihm im Testbericht im

Gegen den JT-4000 Micro wirkt sogar ein Korg Volca richtig groß.

Keyboards-Magazin vor gut 25 Jahren einen so guten Klang, dass er dafür sogar einen Jupiter-8 eintauschen würde (so habe ich es zumindest grob in Erinnerung). So weit würde ich zwar nicht gehen, aber es ist durchaus möglich, dem JP-8000 auch klassische „analoge“ Klänge in guter Qualität zu entlocken.

Nur USB-MIDI, kein direkter MIDI-Eingang

Nun aber zurück zum JT-4000 Micro. Die Anschlüsse sind schnell abgehandelt. Es gibt eine USB-C Buchse für die Verbindung mit dem Computer, der auch die Stromversorgung übernimmt. Batteriebetrieb ist leider nicht vorgesehen, hier ist die Compact-Serie von Roland mit eingebautem Akku für den mobilen Einsatz klar im Vorteil. Bei Nutzung ohne Computer kann aber ein USB-Netzteil oder unterwegs eine passende Powerbank die Stromversorgung übernehmen. Über USB werden auch MIDI-Daten übertragen, aber im Gegensatz zu den kleinen Roland-Synthesizern keine Audiosignale. Diese müssen analog über den Kopfhörerausgang (3,5mm Miniklinke) in das Mischpult oder die Soundkarte geführt werden. Da die Klangerzeugung nicht stereo ist und der JT-4000 Micro auch keine eingebauten Stereo-Effekte besitzt, ist der Ausgang mono – bei Kopfhörereinsatz wird das Signal aber auf beiden Seiten wiedergegeben.

Touchkeyboard, Arpeggiator

Gespielt wird der kleine Synthesizer entweder über USB-MIDI oder über das kleine Touchkeyboard mit 16 Tastern, wobei man mit normal großen Fingern aber schon sehr konzentriert spielen muss, um die richtigen Noten zu treffen – von Akkorden ganz abgesehen. Zum Glück hat Behringer per Update verschiedene Chord-Sets nachgeliefert, mit denen sich zueinander passende Akkorde über die Taster triggern lassen. Bei aktiviertem Arpeggiator lässt sich das in der Oktavlage anpassbare Touchkeyboard aber ganz gut zum Triggern nutzen. Leider ist der Arpeggiator sehr rudimentär ausgestattet, neben den Mustern Rauf, Runter und Random sowie Swing und Synchronisation zur internen oder zur MIDI-Clock per USB besitzt er keine weiteren Optionen.

Per MIDI-Controller steuerbar

Über MIDI gespielt verarbeitet der JT-4000 auch Velocity, leider aber nur für Lautstärke und nicht für Filterfrequenz oder andere Parameter. Dafür sind fast alle Parameter über MIDI-CC extern steuerbar. Du kannst also einen externen MIDI-Controller mit großen Reglern nutzen, um Sounds ohne Fummelei und Menü-Diving direkt zu schrauben. Ein direkter Anschluss ist aber leider nicht möglich, der JT-4000 verfügt weder über einen USB-Host-Anschluss noch einen klassischen MIDI-Eingang. Insbesondere ein MIDI-Eingang hätte das Anwendungsgebiet bei Nutzung ohne Computer deutlich erweitert. Es gibt zwar Interfaces, die den MIDI-Ausgang eines Keyboards oder Controllers zu USB konvertieren können, diese sind aber recht teuer – zumindest aktuell noch, denn Behringer hat bereits Andeutungen gemacht, dass sie solche Interfaces in Zukunft möglicherweise selbst produzieren wollen.

Mini-Display

Behringer hat dem kleinen Synthesizer tatsächlich ein Display mit zwei Zeilen zu je 17 Zeichen spendiert. Das ist ein Novum in dieser Größenklasse,

Das Display ist zwar sehr klein und kein modernes OLED, zeigt dir aber die wichtigsten Informationen in lesbarer Schrift an.

Volca & Co. müssen meist mit einfachen 7-Segment-Anzeigen auskommen. Mit grob geschätzt 25 x 7 mm Abmessungen brauchst du aber scharfe Augen oder eine Brille, um das blau beleuchtete Display ablesen zu können.

Bedien-Konzept

Das Display ist essentiell für die Bedienung des Synthesizers. Über die 6 Taster rufst du eine der folgenden Kategorien auf: Oszillator, LFO, Filter, Verstärker, Arpeggiator und allgemeine Einstellungen. Das Display zeigt dir im oberen Bereich jeweils zwei Parameter an, bezeichnet mit A und B. Diese beiden Parameter kannst du mit den beiden Reglern rechts verändern, die aktuellen Werte werden in der unteren Zeile angezeigt. Da es sich um einfache Regler und nicht um Endlosregler handelt, musst du dabei leider mit Wertesprüngen leben, wenn die Reglerstellung nicht mit dem aktuellen Wert des Parameters übereinstimmt.

Mit dem Select-Regler wählst du die nächste oder vorherige Seite mit Parametern auf. So sind z.B. Attack und Decay der Filterhüllkurve auf Seite 1, Sustain und Release auf Seite und Stärke der Filtermodulation durch die Hüllkurve auf Seite 3. Im Prinzip also eine Art Matrix-Bedienung, wie man sie von anderen Desktop-Synthesizern kennt. Mit vier Reglern wäre das Ganze allerdings noch einmal deutlich einfacher gewesen, weil man dann die ADSR-Hüllkurven ohne Umschalten einstellen und z.B. Decay und Sustain gemeinsam anpassen könnte. Ist keine Kategorie angewählt, steuerst du mit den beiden Reglern die Filterfrequenz und die Resonanz.

32 Speicherplätze

Der Select-Regler hat auch eine Click-Funktion, die als Enter-Parameter dient und z.B. das Speichern veränderter Sounds ermöglicht – aktuell allerdings nur auf dem bereist gewählten Speicherplatz,hier muss man das Ausgangspreset dann überschreiben. Leider war Behringer auch recht sparsam mit den Speicherplätzen, lediglich 32 wurden dem JT-4000 spendiert. Bei einem so kleinen Synthesizer mit wenigen Reglern zum direkten Schrauben hätte es aus unserer Sicht durchaus Sinn gemacht, ihn mit einer großen Palette an beliebten JP-8000 Sounds auszustatten, die man dann bei Bedarf noch schnell anpassen kann. So hat es Roland bei seinem digitalen Mini-Juno namens J-6 gemacht.

Und weshalb bei so wenig Speicherplätzen reine FX-Presets wie Vinyl-Noise aufgenommen wurden, bleibt uns auch ein Rätsel. Aber so weiß man wenigstens, wo man seine ersten eigenen Kreationen beginnen und ohne schmerzlichen Verlust speichern kann. Sounds lassen sich benennen und mit vollem Namen im Display anzeigen. Ein echter Vorteil gegenüber den meisten anderen Mini-Synthesizer, bei denen die Preset-Auswahl nach Gehör oder bestenfalls aufgrund kryptischer Segment-Anzeigen erfolgen muss.

Unkomplizierte Einbindung

Schon beim ersten Anspielen der Presets merkt man schnell, dass man es beim JT-4000 trotz des spielzeughaften Äußeren mit einem potenten und gut klingenden Synthesizer zu tun hat. Positiv anzumerken ist zunächst, dass wir auf unserem System nicht mit lautem USB-Noise zu kämpfen hatten. Dieses Problem haben wir sonst mit vielen kompakten Synthesizern, die vom Computer über USB mit Strom versorgt und parallel dazu per Audiokabel analog an die Soundkarte des Computers angeschlossen sind. Die Einrichtung ist schnell erledigt, der JT-4000 wurde direkt vom System (in unserem Fall Windows 10) erkannt und war einsatzbereit. Auch in der Synthtribe-App von Behringer tauchte er sofort auf, hierüber lassen sich Einstellungen im System sowie Updates vornehmen.

Digital-Analog-Hybrid

Die Klangerzeugung ist, wie bereits angedeutet, inspiriert vom JP-8000, aber weit weg von einem reinen Klon. Denn beim JT-4000 handelt es sich im Gegensatz zum JP-8000 nicht um einen rein digitalen Synthesizer, sondern um einen Hybriden: Die digital erzeugten Oszillatoren wandern durch ein analoges Tiefpassfilter mit 12dB Flankensteilheit, während der JP-8000 ein digitales Multimode-Filter mit wahlweise 12 oder 24dB besitzt.

4-stimmig paraphon

Dafür ist der JP-8000 echt polyphon, jede der bis zu 8 Stimmen besitzt also ein eigenes Filter. Beim JT-4000 müssen sich dagegen die bis zu vier Stimmen ein einziges analoges Filter teilen, er ist also vierstimmig paraphon. VCA nebst Hüllkurve sind dagegen wieder per Stimme verfügbar, ein ähnliches Konzept wie beim Arturia MicroFreak.

Bei Akkord-Stabs oder Leads oder Bässen spielt diese Einschränkung keine große Rolle, bei Pads mit aufsteigender Filterhüllkurve merkt man es aber, wenn man zu gehaltenen Noten weitere Noten spielt. Diese neuen Noten starten dann entweder die Hüllkurve neu (was auch die bereits gehaltenen Noten neu triggert, einstellbar über Settings) oder die neuen Noten steigen nicht langsam an, sondern müssen den Verlauf der durch die ersten Noten getriggerten Hüllkurven nutzen und starten dann schon bei voll geöffnetem Filter, anstatt langsam einzufaden. Wenn man seine Spielweise hieraus anpasst, kann dies aber auch zu interessanten klanglichen Effekten führen, die bei einem klassischen polyphonen Synthesizer nicht möglich wären. Das erinnert uns oftmals auch an den ehrwürdigen Korg Poly-800, einen der beliebtesten Einsteiger-Synthesizer in den 80er Jahren.

Supersaw und mehr

Bei den Oszillatoren sieht man auf Anhieb den Einfluss des JP-8000. Zwei im Prinzip identisch ausgestattete Oszillatoren lassen sich gemeinsam nutzen und in Oktaven, Halbtönen und Cents gegeneinander verstimmen. Zur Auswahl stehen jeweils die Wellenformen Dreieck, Sägezahn, Rechteck und PWM (mit regelbarer Pulsweitenmodulation). Oszillator 1 bietet zusätzlich die beliebte Supersaw mit regelbarer Verstimmung zwischen den einzelnen Sägezähnen, Oszillator 2 ist aufgrund des erhöhten CPU-Verbrauchs dann stumm geschaltet. Kein großes Problem, da die fette Supersaw eh nur wenig Platz für eine weitere Wellenform lassen würde. Oszillator 1 lässt sich auch auf FM einstellen und wird dann von Oszillator 2 frequenzmoduliert. Oszillator 2 besitzt in dieser Konstellation eine regelbare Feedback-Schleife für drastischere Modulationen.

Lahme Hüllkurve

Neben Ringmodulation zwischen beiden Oszillatoren verfügt der JT-4000 über zwei LFO, mit denen sich Oszillator-Pitch (Vibrato), Pulsweite und Filterfrequenz modulieren lassen. Filter und Amp verfügen über eigene ADSR-Hüllkurven. Knackige Sounds wollten uns aber irgendwie nicht so recht gelingen. Hier war immer eine gewisse Einklingzeit von einigen Millisekunden zu hören, trotz Attack auf Linksanschlag. Da die Hüllkurve vermutlich digital berechnet wird, kann Behringer hier möglicherweise noch im Rahmen eines Updates nachbessern

Strings, Pads, Leads (inklusive Portamento) und glockig-metallische Sounds beherrscht der JT-4000 dagegen sehr gut und hat dabei auch einen gewissen Gänsehaut-Faktor, der vielen digitalen Plug-ins und Hardware-Synthesizern fehlt.

Klingt größer als er ist

Die Oszillatoren des JT-4000 bilden den charakteristischen Sound des JP-8000 gut ab. Warmen, satten Klang wie bei einem Moog darfst du nicht erwarten, dafür aber einen sehr transparenten und durchsetzungsfähigen Sound mit einem gewissen digitalen Plastik-Charme. Die Supersaw klingt sehr dicht und fett, ohne dabei zu sehr zu matschen. Zwar nicht exakt wie beim JP-8000, aber durchaus überzeugend. Die normale SAW klingt herrlich trocken und Dreieck und vor allem FM schön klar und sauber, aber auch mit einer angenehmen Rauheit. Das ist vermutlich dem 12bit-Wandler geschuldet.

In Kombination mit dem recht unauffällig agierenden, dafür aber mit einer schönen analogen Wärme versehenen Analogfilter erinnert der Klang des JT-4000 an hybride Klassiker wie Prophet VS oder ESQ-1. ::

FAZIT

Rein klanglich kann sich der vom JP-8000 inspirierte JT-4000 durchaus auch in gut und teuer bestückten Synthesizer-Umgebungen behaupten. Das hatten wir bei der Neuvorstellung und auch anhand der ersten Videos und Klangbeispiele nicht erwartet, insbesondere unter Berücksichtigung des extrem günstigen Preises. Inwieweit ein solcher Micro-Synthesizer mit sehr eingeschränktem direkten Zugriff auf die Klangparameter tatsächlich Sinn macht, steht auf einem anderen Blatt. Im Studio würden wir wohl eher auf Plug-ins wie Diva oder Prophet VS zurückgreifen, auf der Bühne oder bei Jams auf robustere Synthesizer mit größeren Tasten und Reglern. Wenn du dir aber ein passendes Anwendungsszenario vorstellen kannst, ist der JT-4000 Micro für unter 50 € ein No-Brainer. Und vielleicht bringt Behringer ja auch noch ein größeres Modell mit voller Polyphonie und großen Bedienelementen auf den Markt für diejenigen, die mit einem Micro-Modell nichts anfangen können. ::

Nix los auf der Rückseite: Zumindest einen MIDI-Eingang hätten wir uns schon gewünscht.

Mehr zum Thema

Power Producer: Ableton Push

Akkordfolgen mit einem Finger

Spannende Akkordfolgen können zur Herausforderung werden. Wer sich nicht mit Musiktheorie auskennt, ist sich eventuell nicht sicher, was zur Tonart passt. Und wer sich auskennt, dem fehlt vielleicht gerade die Inspiration. Es gibt aber eine einfache Methode, um mit einem einzigen Push-Pad interessante und abwechslungsreiche Akkordfolgen zu generieren, so einen Fundus zu erstellen und dann daraus auszuwählen. Wie das geht, erfährst du in diesem Workshop! **von Maya C. Sternel**

Projektinfos

Material: Ableton Live 11, Ableton Push
Zeitaufwand: 30 Minuten
Inhalt: Akkordfolgen selbstständig über Anschlag eines Push-Pads generieren, MIDI-Effekt expressiv steuern, Tonraum eingrenzen, Bereiche zum generativen Erzeugen von Tönen definieren, Akkordfolgen als MIDI-Notes aufnehmen und editieren.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene

1 MIDI-Effekte laden

Lade ein Synthesizer Preset, wie z.B. ein Synth Piano oder Synth Key aus Drift, in eine Spur. Lege vor den Synthesizer den MIDI-Effekt Expression Control. Lade als nächstes das Standard-Preset des Chord-Effekts in die Spur. Du findest es in der Kategorie MIDI-Effekte Chord. Damit lassen sich sechs weitere Töne zum gespielten Grundton hinzufügen.

2 Expression Control

Selektiere Expression Control und setze für die ersten vier MIDI Inputs, die du im Push-Menü über **Select** anwählst, die **Source** auf Random. Mappe als nächste in Ableton Live den ersten MIDI In des Expression Controls auf **Shift 1** des Chords. Mappe dann den zweiten MIDI In auf **Shift 2** und wiederhole das Prozedere für **Shift 3** und **Shift 4**.

3 Tonleiter wählen

Wenn du jetzt ein einziges Push Pad wiederholt anschlägst, werden fünf Töne gleichzeitig generiert. Allerdings sind diese tonal meist nicht unbedingt wohlklingend. Um den erzeugten MIDI-Noten einen tonalen Rahmen zu geben, gehe wieder in die Kategorie MIDI-Effekte, selektiere Scale und wähle eine der angezeigten Skalen aus.

4 Bereiche eingrenzen

Es muss nicht immer Dur (Major) oder Moll (Minor) sein. Auch Skalen wie Lydian und Dorian Mode oder Minor Pentatonic und viele mehr führen zu sehr interessanten Ergebnissen. Um den Akkorden mehr Struktur zukommen zu lassen, limitiere die Range, innerhalb der die MIDI-Notes erzeugt werden. Wähle im Expression Control für Select 1 Min 15% und Max 30%..

5 Skalen-Variationen

Setze für Select 2 Min auf 25% und Max auf 40%, für Select 3 Min 35% und Max 50% und für Select 4 Min 45% und Max 55%. Im Scale unter Base kannst du noch die Tonart abstimmen. Spiele jetzt ein Push-Pad rhythmisch zu einem Drun-Beat. Dabei entstehen unterschiedliche Akkorde. Probiere auch andere Scales aus und lasse dich davon inspirieren.

6 Cross-Synthese

Um die Chords mit allen Tönen aufzunehmen, lege eine neue MIDI-Spur an. Wähle im **Input&Output** Routing als **Input** die vorherige MIDI-Spur und stelle **Monitoring** auf In. Aktiviere Record und spiele auf Push. Kopiere dann das Instrumente in die zweite MIDI-Spur, wähle die Akkorde aus, die dir gefallen und stelle sie einfach nach Belieben zusammen.

16 // Vocals professionell aufnehmen

Vorbereitungen für Vocal Aufnahmen

Schritt für Schritt:
24 Steps zum fertigen Song

Nun steht unser Arrangement und wir können die Main-Vocals aufnehmen.
In diesem Workshop zeigen wir dir, wie du Vorbereitungen für eine hervorragende Vocal-Aufnahme triffst.

1 Das Mikrofon

Für die Aufnahme unserer Main-Vocals verwenden wir ein Großmembran-Kondensatormikrofon mit der Richtcharakteristik Niere. Kurz gesagt wird so hauptsächlich der Schall von vorne aufgenommen. Die seitlichen Einflüsse ertönen schon viel leiser und von hinten sind diese kaum mehr wahrnehmbar. Diese Kombi sorgt für Wärme und einen direkten Klang.

2 Pop-Schutz

Bei Aufnahmen von Gesang kann es zu unerwünschten „Pop"-Lauten kommen. Diese zeigen sich besonders bei den Buchstaben „P" und „B". Um das Problem in den Griff zu bekommen, eignet sich ein sogenannter Pop-Schutz. Dieser wird mit einer Entfernung von etwa zehn Zentimetern vor der Mikrofonkapsel platziert und schwächt die unerwünschten Störungen ab.

3 Entfernung

Achte darauf, das Mikrofon auf den Mund auszurichten. Mit dem Abstand kannst du spielen. Je näher, desto bassiger wird dein Sound. Wir haben bei einer Entfernung zwischen 15 und 20 Zentimetern aufgenommen und so den besten Klang erzielt. Achte darauf, dass sich die Künstler:innen während der Perfomance nicht zu stark bewegen – sonst ändert sich der Klang.

4 Umgebungsgeräusche

Mikrofone nehmen alles auf, was ihnen vor die Flinte kommt. Recordest du beispielsweise im Sitzen auf einem alten Stuhl, ist das Knarzen auch auf der Aufnahme. Sorge für Getränke ohne Sprudel. So reduzierst du Schmatzgeräusche trockener Münder und verhinderst ein ständiges Aufstoßen, das von kohlensäurehaltigen Getränken ausgelöst werden kann.

5 Die Performance

Mach es dir gemütlich! Du bist es gewohnt im Sitzen zu singen? Dann recorde auch so. Du performst besser bei Kerzenlicht – dann nimm auch so auf. Wichtig ist, dass du oder die Künstler:innen sich wohlfühlen, um die bestmögliche Performance aufnehmen zu können. Achte darauf, dass der Abstand zum Mikrofon während der Aufnahme gleich bleibt.

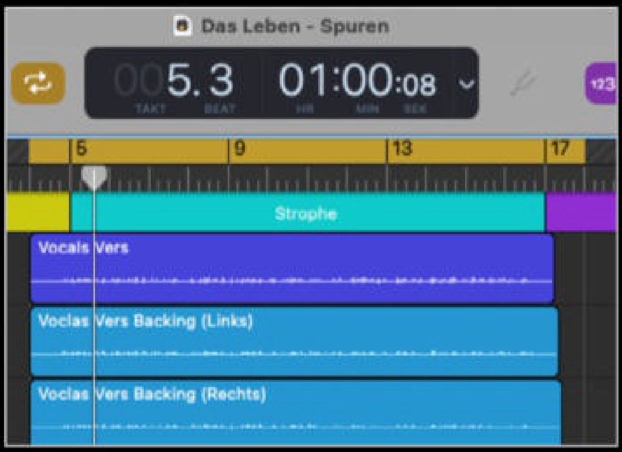
6 Monitormix

Bei der Aufnahme ist es wichtig, dass sich die Künstler:innen gut hören können. Nach dem Einpegeln kannst du den Fader der Spur, auf die du aufnimmst, ganz nach rechts ziehen und das Eingangs-Monitoring einschalten. Passe die Lautstärke des Metronoms an. Nimmst du im Abhörraum auf, mute die Lautsprecher. Geschlossene Kopfhörer sind dein Freund.

17 // Vocals professionell aufnehmen

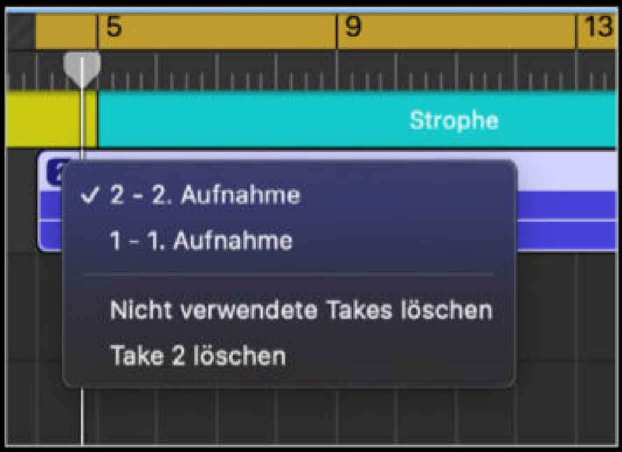
Es geht los: Aufnahme der Vocals

Da wir nun die Sänger:innen verkabelt haben, können wir mit der Aufnahme starten. In diesem Workshop zeigen wir dir, wie du eine tolle Vocal-Aufnahme erstellst.



1 Aufnahmebereich

Drücke [C] auf deiner Tastatur und aktiviere Cycle. Ziehe nun die erscheinende orange Leiste über den Bereich, den du aufnehmen willst. Achte darauf, dass sich davor und dahinter je ein Takt mehr in diesem Bereich befindet. Wir ziehen den Cycle-Bereich über die Strophe und sorgen so damit, dass sich dieser Part während der Aufnahme wiederholt.

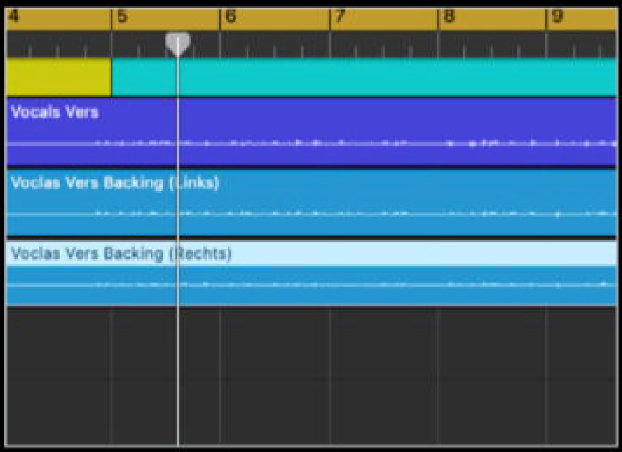


2 Arbeiten mit Takes

Nimmst du jetzt etwas auf und bist mit dem Ergebnis nicht zufrieden, musst du die Aufnahme nicht jedes Mal von Neuem starten. Da sich der Songabschnitt wiederholt, kannst du nun mehrere Takes übereinander aufnehmen und am Ende der Session den Besten wählen. Die Parts, die du nicht so gut findest, kannst du später aussortieren und problemlos löschen.

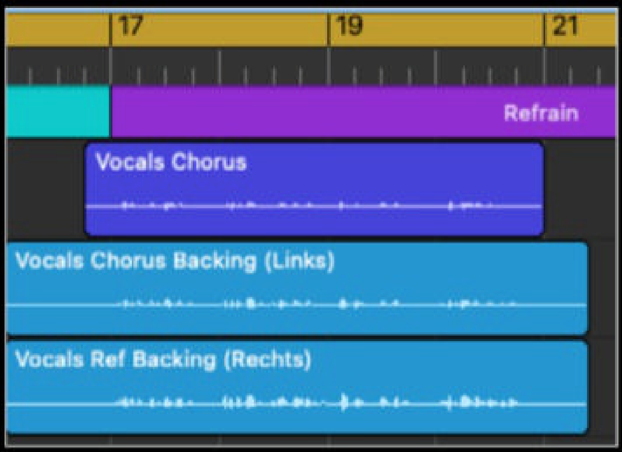
3 Mehr Mikros

Wir nehmen für jeden Songpart mit Gesang drei Vocal-Spuren auf. Die Main-Vocals und zwei Tracks für Backing-Vocals. Um bei der Aufnahme schon klanglich einen Unterschied zu schaffen, recorden wir die Backings mit einem dynamischen Mikro. Dieses versorgt den unterstützenden Gesang mit einer anderen Klangfarbe und wir sorgen so für eine Unterscheidung.



4 Stimmfarben

Zudem lassen wir die Backing-Vocals etwas tiefer und mit einer anderen Betonung und Stimmfarbe einsingen. So sorgen wir für ein interessanteres Klangbild und eine Unterstützung des Hauptgesangs. Die Backing-Vocals werden später leiser dazugeregelt und bilden das kaum wahrnehmbare Fundament unserer Vocals. Du kannst auch nur bestimmte Parts doppeln.



5 Der Chorus

Der Chorus wiederholt sich immer wieder und da es textlich keine Variationen gibt, reicht es, wenn wir diesen nur einmal aufnehmen und später in die anderen Songabschnitte kopieren. Umso wichtiger ist es, dass die Vocal-Aufnahmen des Refrains sehr gut klingen. Du kannst den Chorus natürlich auch mehrmals einsingen und so für Variationen im Song sorgen.

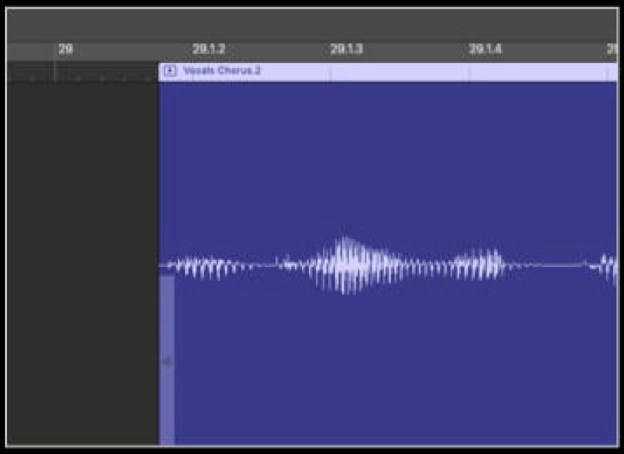
6 Panning

Nach der Aufnahme kommen alle Gesangsspuren aus der Mitte. Somit überlagern sich diese und die Main-Vocals gehen etwas unter. Wir regeln den Panoramaregler der Backing-Tracks auf 09 Uhr respektive 15 Uhr. So kommen diese mehr von Links und Rechts und wir sorgen für eine Separierung und ein volleres Klangbild. Nun müssen wir die Spuren noch bearbeiten.

18 // Vocals professionell aufnehmen

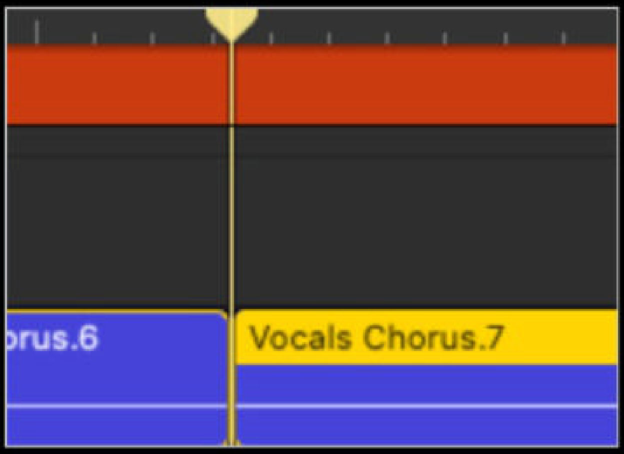
Weitere Vocal-Bearbeitungen

Nun haben wir alle Vocals aufgenommen und müssen unsere Session für das Mixing vorbereiten. In diesem Workshop erfährst du, wie du deinen Song aufräumst und dich auf den Mixing-Prozess im nächsten Kapitel konzentrieren kannst.



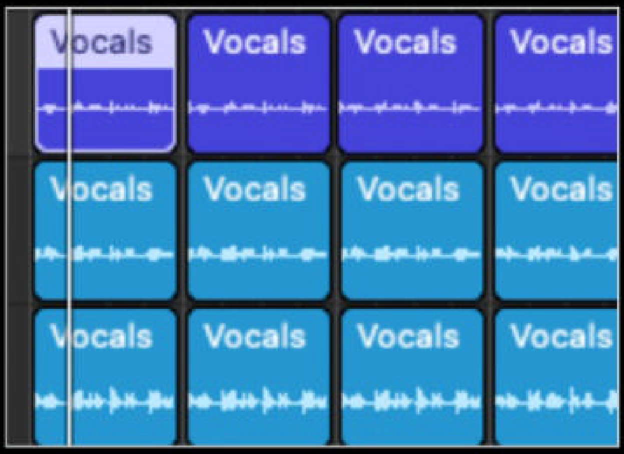
1 Zuschneiden

Bei Aufnahmen entstehen oft Passagen, die du im Song nicht brauchst, da sie vor und nach dem Gesang stattfinden. Oft enthalten diese Atmer. Bewegst du die Maus auf die linke respektive rechte Seite der Audioregion, kannst du diese durch Ziehen verlängern oder kürzen. Per Doppelklick auf die Region öffnet sich der Audio-Editor. Hier kannst du feiner arbeiten.



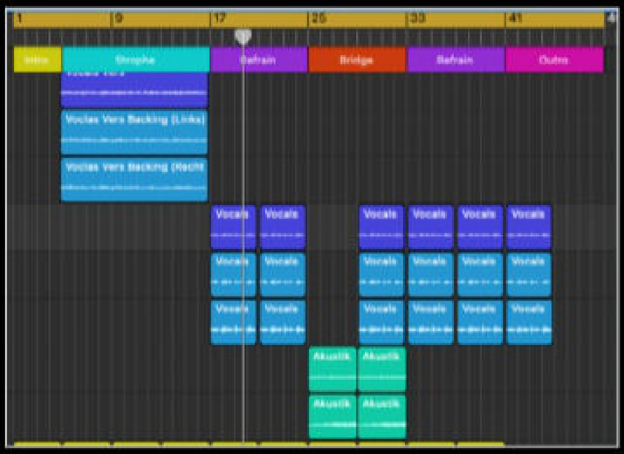
2 Ausschneiden

Stellst du beim Abhören deiner aufgenommenen Vocal-Tracks nervige Atmer oder dergleichen zwischen den Gesangspassagen fest, kannst du diese ebenfalls entfernen. Markiere die Region, klicke vor den Atmer und drücke [Command] + [T]. Nun wird die Region an dieser Stelle geteilt und du kannst das störende Geräusch durch Ziehen verschwinden lassen.



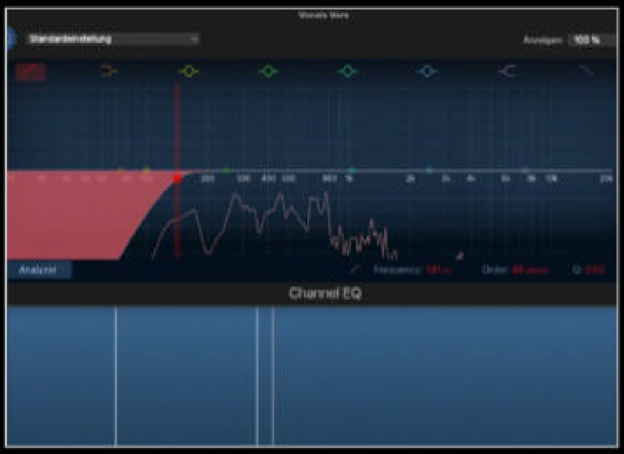
3 Kopieren

Da wir den Refrain nur einmal aufgenommen haben, die Gesangspassage aber öfter im Song vorkommt, müssen wir diesen noch an die richtigen Stellen kopieren. Sorge dafür, dass der Anfang der Passage an einem Takt beginnt. So findest du später leichter den richtigen Startpunkt in den anderen Passagen. Anschließend kannst du dann den Anfang wieder zuschneiden.



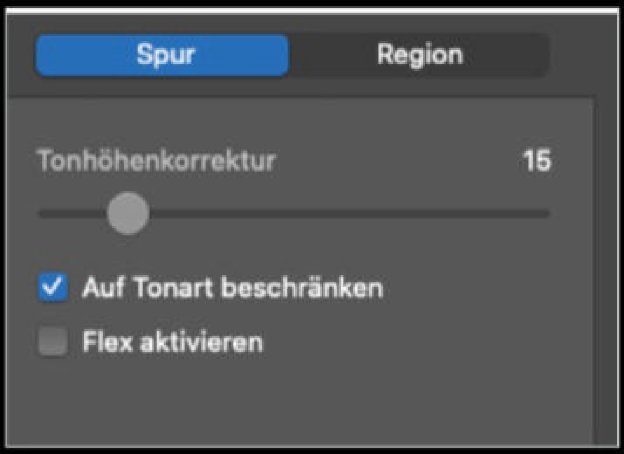
4 Abhören

Nachdem du die Audiofiles zugeschnitten hast, ist es wichtig, diese einzeln und Solo noch einmal komplett durchzuhören. So stellst du schnell fest, ob du aus Versehen Teile des Gesangs weggeschnitten hast oder Regionen durch falsches Verschieben nicht mehr ganz im Takt sind. Diese Zeit ist gut investiert! Höre dir anschließend alle Spuren gemeinsam an.



5 Low-Cut

Vor dem Mischen kannst du deine Vocals auch schon frequenztechnisch aufräumen. Unterhalb von 100 Hz kannst du so mögliche Störgeräusche wie tiefes Rumpeln eliminieren. Wir laden den Channel EQ und aktivieren bei den Main-Vocals einen Low-Cut bei 141 Hz (48dB/Oct.). Da wir das Fundament über die Backings bekommen, startet dieser hier bei 100 Hz.



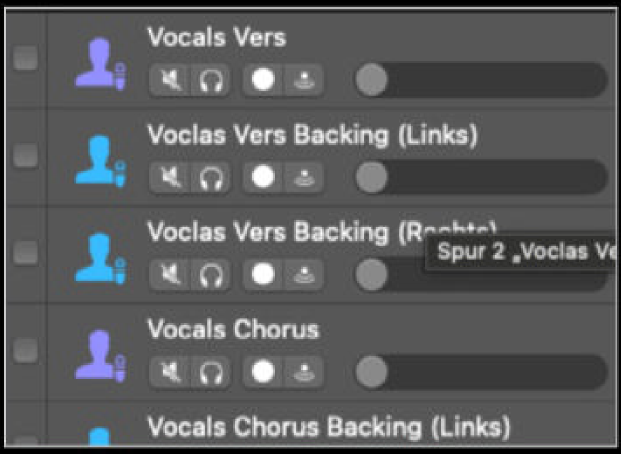
6 Tuning

Wenn du mit mehreren Vocal-Spuren arbeitest, die gleichzeitig erklingen, ist es sinnvoll, diese zu tunen, um Dissonanzen zu vermeiden. Klicke auf die Spur im Editor-Modus. Im Spurreiter kannst du die Tonhöhenkorrektur einstellen. Der Wert 100 erzeugt den bekannten Auto-Tune-Effekt. Uns reicht ein Wert von 15, der sich auf die Tonart beschränkt.

19 // Mixing Teil 1

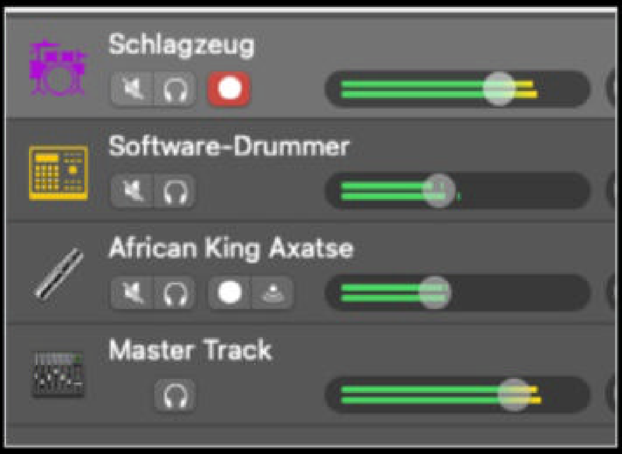
Lautstärkeverhältnisse beachten

Unser Song ist jetzt bereit für das Mixing. Doch bevor wir Effekte einsetzen, gilt es, die Lautstärkeverhältnisse der Instrumente zueinander anzupassen. So schaffen wir einen guten Ausgangspunkt für weitere Bearbeitungen.



1 Alles auf Null

Ein guter Start, um die Lautstärkeverhältnisse eines Songs anzupassen, ist, die Lautstärkeregler aller Spuren nach links zu regeln. Hast du alles richtig gemacht, hörst du beim Abspielen nichts mehr. Im weiteren Mixing-Prozess wirst du die Lautstärken der Spuren immer wieder anpassen müssen. Wir schaffen hier jedoch einen besseren Ausgangspunkt.



2 Rhythmusgruppe

Wir starten mit der Rhythmusgruppe, da diese im Song sehr präsent ist und viel Druck mitbringt. Wir ziehen den Cycle-Bereich über einen Songpart, der alle Elemente der Rhythmusgruppe einschließt. Nun regeln wir die Schlagzeugspur auf -1,3 dB, sodass der Master-Track etwas im gelben Bereich ist. Hi-Hat und Shaker fahren wir mit -7 respektive -11 dB dazu.

3 Der Bass

Als Nächstes kümmern wir uns um die Bass-Spur, da diese mit zur Rhythmusgruppe zählt. Sie bringt viel Druck mit und konkurriert zum jetzigen Zeitpunkt aufgrund einer fehlenden Frequenzoptimierung per EQ noch mit der Bassdrum. Bei rund -12 dB hört sich der Bass schon ganz gut an. Im späteren Mixing-Prozess optimieren wir diesen klanglich jedoch noch.

4 Gesang

Ein weiteres wichtiges Element ist der Gesang. Wir beginnen mit den Main Vocals im Refrain und regeln diese langsam der Rhythmusgruppe hinzu. Der Regler bleibt bei 0,0 dB stehen. Nun fahren wir die Backing-Vocals dazu und kommen zum Stoppen, wenn diese bei -10 dB gerade so wahrnehmbar sind. Die Werte übertragen wir auf die Vocal-Spuren der Verse.

5 Piano

Ein weiteres wichtiges Element ist das Piano. Dieses regeln wir auf -11 dB. Hier ist es laut genug, um mit der Rhythmus-Sektion mitzuhalten. Gleichzeitig bleibt der Pegel der Master-Spur im gelben Bereich. Der Gesang geht jetzt etwas unter. Das ist aber kein Problem, da wir später unter anderem mit EQ und Kompressor für mehr Präsenz sorgen.

6 Gitarren

Die Gitarren fehlen noch. Wir ziehen den Cycle-Bereich über die Bridge, da dort alle gleichzeitig spielen. „E-Gitarre (Links)“ regeln wir auf -8 dB, „(Rechts)“ auf -6,4. Die Akustikgitarren finden bei -6,4 dB (Rechts) und -8 dB (Links) ihren Platz. Unser Song klingt in Bezug auf die Lautstärkeverhältnisse schon recht gut. Weiter geht's mit den Frequenzen!

Musiktipps aus dem Netz

zusammengetragen von Sascha Blach

Bedless Bones: Mire Of Mercury

Beschwörungen nächtlicher Verzückung – diese gibt es frei übersetzt bei Bedless Bones. Die Solokünstlerin Kadri Sammel aus Talinn in Estland legt kurz nach der Wiederveröffentlichung ihres Albums „Sublime Malaise" über Metropolis Records wieder neues Material nach. Dabei bewegt sich ihr dritter Longplayer, „Mire Of Mercury", zwischen Dark Wave, Synthie-Pop, Electro und einer mystischen Schönheit, die etwas von Dead Can Dance und Konsorten hat. Prägend sind dabei einerseits etwas Elfenhaftes und Ätherisches, andererseits elektronische Beats und eine dezent unterkühlte, bedrückende Atmosphäre. So ist das Ganze nicht immer leicht zugänglich, aber ganz klar von einer gewissen Magie beseelt.

Genre: Dark Wave, Synth-Pop | Label: Metropolis

Marie Wilhelmine Anders: Frozen Music

Marie Wilhelmine Anders hat eine lange Historie im Ost-Berliner Techno-Underground sowie im akademischen Bereich, denn die Berlinerin ist auch Musiklehrerin für Klavier. Bei ihrem Soloprojekt spielt dieses Instrument meist jedoch keine tragende Rolle, denn hier geben vor allem Synths und Drummachines den Ton an. Macht der Albumtitel „Frozen Music" beim schwebendem, Ambient-artigen Opener „Prelude" noch Sinn, übernehmen im weiteren Verlauf vor allem harte, tanzbare Techno-Beats das Zepter, die alles andere als „frozen" tönen. Ihre Arrangements sind zackig und intelligent zugleich, denn immer wieder hört man eine Liebe für Komplexes und Vertracktes heraus, jedoch wohldosiert in einen hypnotischen Techno-Kontext eingebettet. Und dass dann im abschließenden „Evensong" sogar dem Piano Platz eingeräumt wird, dürfte wohl niemanden überraschen, oder?

Genre: Techno, Ambient | Label: Broque

Flesh Field: Voice Of The Echo Chamber

Weniger ist mehr? Nicht so bei Flesh Field. Etwa 20 Jahre nach seinem letzten Album erhebt sich der US-Amerikaner Ian Ross aus seinem kreativen Winterschlaf und macht wieder genau das, wofür man ihn seinerzeit schon schätzte. Er feiert den Überfluss. „Voice Of The Echo Chamber" ist ein Konglomerat aus brachialen Industrial-Electro-Sounds, E-Gitarren à la Ministry, filmischen Orchestersamples sowie eher leisen, beschwörenden Vocals. Und nicht selten sind alle diese Ebenen gleichzeitig zu hören. So ist der 10-Tracker ein dicht produziertes Album, auf dem es viel zu entdecken gibt, das einen aufgrund seiner klaustrophobischen Wirkung aber auch leicht erschlagen kann. In jedem Fall fett produziert, super heavy, bombastisch und häufig tanzbar. Welcome back, Ian!

Genre: Electro, Industrial-Rock | Label: Metropolis

Peter Gabriel: i/o

Wenn einer der Großen der Popwelt, der mit seinen Produktionen oft Maßstäbe setzte, ein neues Album veröffentlicht, hören audiophile Menschen genau hin. Machen wir es kurz: „i/o" klingt zu einhundert Prozent nach Peter Gabriel, hat wieder eine tolle Produktion (es entstand in Gabriels imposantem Real World Studio) und ist extrem vielseitig. Der Großteil des zweiteiligen Albums ist melancholisch, nachdenklich und getragen. Es geht um die großen Sinnfragen. Immer wieder gesellen sich elektronische Klangschnipsel in die Songs, aber auch sinfonische Elemente, Chöre und Ambient-Parts (für die Koryphäe Brian Eno verantwortlich zeichnet) sind prägend. Und das Beste für alle Audiophilen: Die zwölf Tracks gibt es in je zwei Stereo-Mixen: dem Bright-Side Mix von Mark „Spike" Stent und dem Dark-Side Mix von Tchad Blake, die den Tracks mixseitig je ihren ganz eigenen Stempel aufgedrückt haben. Großes Kino!

Genre: Pop | Label: Peter Gabriel Ltd.

H31R: HeadSpace

Hinter dem kryptischen Namen H31R verbirgt sich ein Duo bestehend aus der in New Jersey ansässigen Produzentin JWords und der Rapperin Maassai aus Brooklyn. Die beiden US-Amerikanerinnen mischen auf ihrem zweiten Album, „HeadSpace", auf abenteuerlustige Weise Hip-Hop und elektronische Musik und schaffen den Spagat, neuartig und vertraut zugleich zu klingen. Als Kollege Tobias Fischer das Album als Anspieltipp herüberschob, bezeichnete er den Sound als Sci-Fi Hip-Hop. Tiefe Bässe und Synths, angezerrte Drum-Maschine-Sounds und die virtuosen Raps prägen die 14 Tracks, denen gleichsam etwas Düsteres und Schräges anhaftet – als wäre da eine Jazz-Komponente in die Harmonik verwoben. H31R sind schwer greifbar und doch mitreißend, denn die Platte ist voller sexy Grooves, die dafür sorgen, dass man die Mucke nicht nur über die Ohren und den „HeadSpace" verarbeitet, sondern auch über den Bauch. Daher laut hören!

Genre: Experimental Hip-Hop | Label: Big Dada

Vexillary: Horror in Dub

Vexillary aus New York – bürgerlich Reza Seirafi – bezeichnet sich selbst als Underground Music Producer. Und in der Tat klingt der Artist auf seinem dritten Album nicht unbedingt massenkompatibel. In seiner Musik verschmelzen Einflüsse aus Techno, Dub, EBM und Dark Wave zu einem eigenen Sound, der von harten Four To The Floor-Bassdums, zappeligen Synths, dichten Arrangements und den Gesängen der beiden Damen Baylee und Madishu geprägt werden. Der Großteil des Albums ist sehr energiegeladen und nach vorne preschend – fast so, als wäre es das Ziel gewesen, dass kein Dancefloor vor den zehn Tracks sicher ist. Dabei haftet „Horror in Dub" auch eine gewisse Düsternis an, die jedoch nie ins Extreme pendelt. Passendes Futter für die Underground-Clubs also!

Genre: Techno, EBM | Label: con:trace

Joe Davies: Shields In Full Sunlight

Joe Davis dürfte vielen eher unter dem Namen DJ Assam bekannt sein. Mit „Shields In Full Sunlight" liefert er sein Debütalbum unter bürgerlichem Namen und zelebriert darauf entspannten, zurückhaltenden Electro instrumentaler Natur. Das Spektrum dieses 8-Trackers umfasst Elemente aus House und Deep House, Dub, oder Techno, die versehen werden mit jazzigen Einsprengseln, Ambient-Pads, Field Recordings, Vocal-Samples und balearisch-sommerlich angehauchten Momenten. Ein angenehm fließendes Album mit einer fluffigen Leichtigkeit, das sich auch gut zum Nebenbeihören eignet, da die Musik nie zu aufdringlich wirkt und eine schöne Chillout-Komponente hat.

Genre: Electro | Label: Smallville Records

Vince Clarke: Songs Of Silence

Nach dem sphärischen Opener „Cathedral" begibt sich der Erasure-Musiker in die bunte Welt der Ambient-Electronica. Bei der Produktion folgte er eisern der Regel, dass das Eurorack als einziger Klangerzeuger dienen sollte, sowie, dass alle Tracks auf einer Note basieren und sich in einer Tonart bewegen sollen. Zwischen den überwiegend sehr reduzierten, schwerelos und spacig wirkenden Stücken, die man guten Gewissens als Ambient klassifizieren kann, ist das auf einem virtuosen Cello (von Reed Hays) basierende „The Lamentations Of Jeremiah" regelrecht aufwieglerisch und klingt eher nach Neoklassik. Bedrückend wirkt dagegen „Blackleg", das sich um das Anti-Scab-Volkslied „Blackleg Miner" aus dem Jahr 1844 dreht, während man bei „Scarper" fröhlich das Tanzbein schwingen möchte. Äußerst interessante Klangkunst.

Genre: Ambient, Electronica | Label: Mute

Musik-Fachhändler und Service Guide

00000

DEEJAYLADEN

Deejayladen Oschatz
Thomas-Müntzer-Str. 4 | 04758 Lonnewitz

Deejayladen Dresden
Alaunstr. 13a | 01099 Dresden

Deejayladen Leipzig
Simildenstr. 2 | 04277 Leipzig

24h im Online-Shop

Tel. 03435 9880-10 | www.deejayladen.de

90000

thomann

Musikhaus Thomann e.K.
Treppendorf 30 | D-96138 Burgebrach

Tel.: 09546 9223-0
Fax: 09546 6774

info@thomann.de
www.thomann.de

40000

djs delight
sound & light equipment

Djs Delight – T. Tennagels
Erkrather Str. 4
40233 Düsseldorf

Tel. 0211 - 35 37 21
Fax 0211 - 35 37 23
info@djsdelight.de
www.djsdelight.de

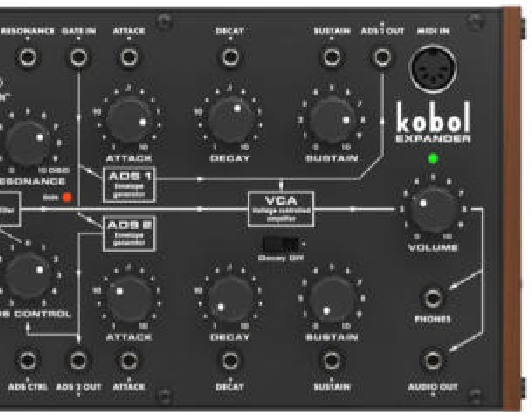
Werbe ab 80 Euro im Beat-Einkaufsführer

Ihre Beraterin:

Yvonne Popall
040/ 28 51 66 48
y.popall@falkemedia.de

Spezial: Synth & DAW Controller

Nichts ist langweiliger als das Programmieren von Sequenzen per Maus oder Trackpad. Das schnöde Einklicken der Noten macht das Finden von Harmonien zum Glücksspiel und die Motivation ist schnell im Keller. Dabei gibt es so viele Hard- und Software-Alternativen, die den Workflow in Gang bringen und helfen, schnell mitreißende Akkorde oder Beats zu erstellen. Im großen Spezial stellen wir dir die besten und hilfreichsten Controller vor und dazu individuelle Tricks und Empfehlungen, für wen und was die Geräte am besten geeignet sind.



Test: Behringer Kobol

Nach den Krisen der letzten Jahre läuft die Produktion bei Behringer wieder auf Hochtouren. Neben Klassikern streut Uli dabei auch immer mal Exoten ein, diesmal einen vom RSF Kobol Expander inspirierten monophonen Analogsynthesizer im eurorack-kompatiblen Desktop-Gehäuse. Kobol hat wie das französische Original zwar einen einfachen Aufbau mit 2 VCO und Tiefpassfilter, ist aber semi-modular und bietet mehr klangliche Möglichkeiten, als man auf den ersten Blick vermuten würde.

Interview: Grossstadtgeflüster

Mit frechen Texten und zackigen, sexy Beats hat sich das Berliner Electro-Pop-Trio Grossstadtgeflüster eine große Fangemeinde erspielt. Ihr neues Album „Das Über-Icke“ ist nicht nur inhaltlich spannend, sondern auch produktionstechnisch, sodass wir Euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Plausch über die Philosophie und die Studioarbeit der Band präsentieren werden.

Test: Teenage Engineering EP-133 K.O. II

Ein schicker Tischrechner für 3.000 €, so die erste Vermutung einiger Foristen bei einem Blick auf den neu vorgestellten EP-133 II. Durchaus nachvollziehbar nach den jüngsten Produkten der schwedischen Design-Liebhaber, aber in diesem Fall besinnen sich TE zurück auf ihre Wurzeln und siedeln den mobilen Sampler, Sequenzer und Composer sowohl in Ausstattung als auch Preis (349 €) zwischen ihrer Kult-Groovebox OP-1 und den günstigen Pocket Operatoren an. Internes Mikrofon, Lautsprecher, Batteriebetrieb, Pads, Effekte und ein großes Display, das sieht nach einer Menge Spaß bei der nächsten Jam-Session aus.

Inserentenverzeichnis 02 | 2024

Audiowerk 005
FabFilter 084
falkemedia .... 048-049, ... 083
IK Multimedia.............. 013
Nova Ukraine 059
Nubert 051
Sound Service 027
Tascam 037, 067
Tomeso 002

Beat

Herausgeber (V.i.S.d.P.):
Kassian Alexander Goukassian (kg@falkemedia.de)

Chefredakteur: Marco Scherer (m.scherer@beat.de)

Chef vom Dienst: Mario Schumacher (ms@beat.de)

Redaktion:
Jan Wilking, Philipp Sterczewski, Sascha Blach, Tobias Fischer

Redaktionelle Mitarbeit:
Daniel Bock, Frank Schreiber, Heiner Kruse, Julian Schmauch, Laura Emiliano, Matthew Mann, Maya C. Sternel, Paul Marx, Ruben Mantel, Stefan Hofmann, Stefan Molz, Vera Schumacher

Redaktionelle Anfragen/Leserbriefe: redaktion@beat.de

Cover-Design & Layout: Ricarda Becker, naujoks-design.de

Verlag:
falkemedia GmbH & Co. KG
An der Halle400 # 1
D-24143 Kiel
Tel. +49 (431) 200 766-0 info@falkemedia.de
Fax +49 (431) 200 766-50 www.falkemedia.de
ISSN 1860-9988
HRA 8785 Amtsgericht Kiel
PhG: falkemedia lifestyle GmbH (HRB 12311 AG Kiel)
Geschäftsführer: Kassian Alexander Goukassian

Redaktion:
siehe Verlagsadresse • Tel. +49 (431) 200 766-766

Datenschutzbeauftragter: Jürgen Koch
s. Verlagsadresse • Mail: datenschutzanfrage@falkemedia.de

Abonnementbetreuung:
falkemedia-Aboservice
Postfach 810640
70523 Stuttgart
Tel: 0711 / 7252-292
abo@beat.de

Mediaberatung:
Yvonne Popall (y.popall@falkemedia.de)
Tel.: +49 (040) 28 51 66 48 • Fax: +49 (040) 28 51 66 49

Anzeigenpreise siehe Mediadaten 2023 unter:
www.falkemedia.de/mediadaten

Produktions- und Druckmanagement:
impress GmbH, Heinz-Nixdorf-Straße 21
41179 Mönchengladbach

Vertriebsleitung:
Hans Wies,
DMV DER MEDIENVERTRIEB GMBH & CO. KG
E-Mail: Hans.Wies@dermedienvertrieb.de

Vertrieb:
DMV DER MEDIENVERTRIEB GMBH & CO. KG
Meßberg 1 • 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0)40 3019 1800

Bezugsmöglichkeiten:
Zeitschriftenhandel, Fachhandel, Abonnement

Einzelpreis Euro 6,99
Jahresabonnement: Euro 89,80
Ausland je Ausgabe zzgl. 0,90 €
In den Preisen sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und Zustellung enthalten.

Manuskripteinsendung: Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Firma falkemedia. Ein Einsenden garantiert keine Veröffentlichung. Honorare nach Vereinbarung oder unseren AGB. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Urheberrecht: Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art sind nur mit Genehmigung des Verlages gestattet.

Veröffentlichungen: Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Fachzeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluss: Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauskizzen usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. Schäden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.
Bei falkemedia erscheinen außerdem die Publikationen Mac Life, DigitalPHOTO, BÜCHERMagazin, So is(s)t Italien, LandGenuss, mein ZauberTopf, KIELerLEBEN uvm.

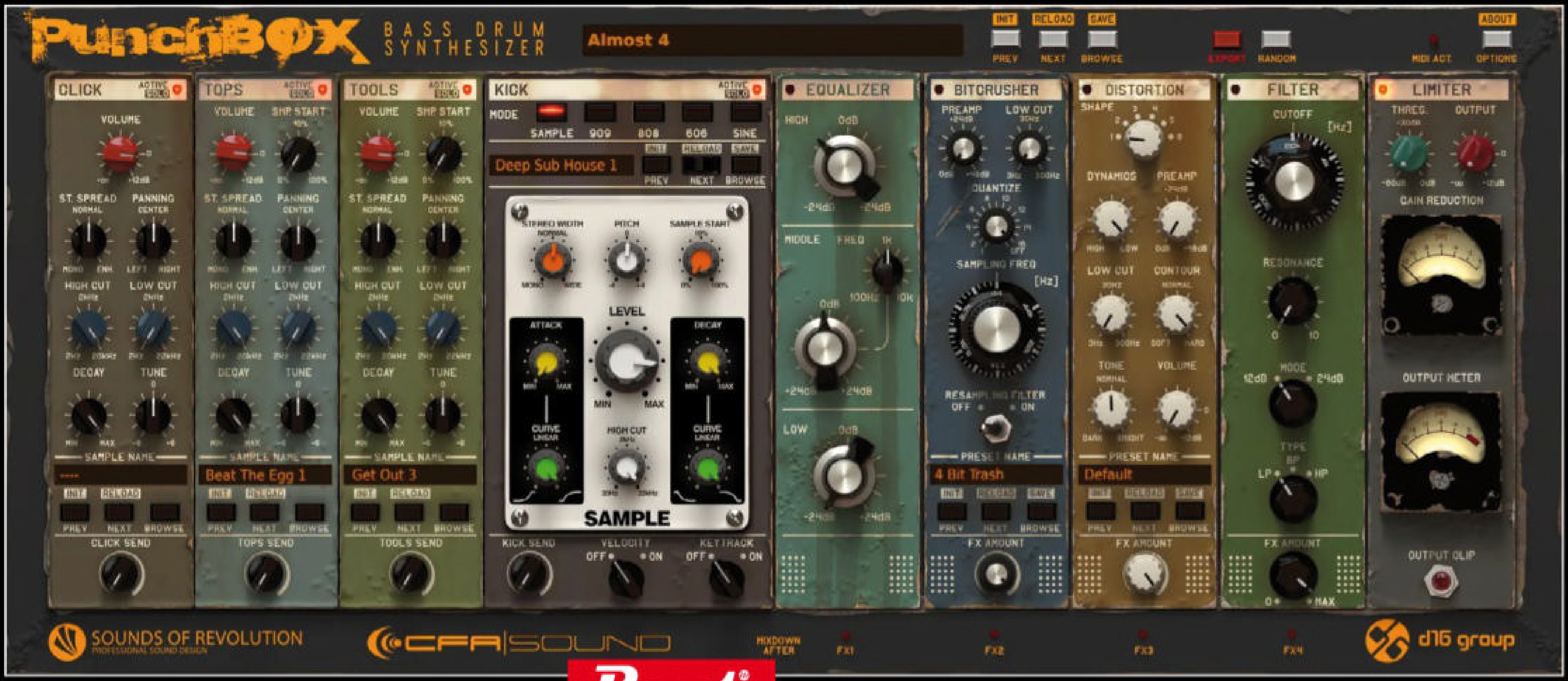
© Copyright 2023 by falkemedia

ISSN 1866-3737

Änderungen aufgrund aktueller Themen und Liefersituationen vorbehalten!

JETZT BEAT ABONNIEREN

... und die d16 Punchbox kostenlos erhalten!



Beat MUST-HAVE

Was kommt dabei heraus, wenn ein renommierter Software-Hersteller und gefragte Sounddesigner gemeinsame Sache machen? Die eindrucksvolle Antwort ist der Bassdrum-Synthesizer PunchBOX, der die exzellenten Drum-Module und Effekte von D16 auf die Club-erprobten Samples von Sounds Of Revolution und CFA-Sound treffen lässt. Das Plug-in ist modular aufgebaut, es lassen sich vier Klangquellen kombinieren. Der Kick-Generator spendiert den „Bauch" der Bassdrum, zur Auswahl stehen TR-909, -808, und -606-Modelle, ein flexibler Sinusgene- rator sowie eine Sample-basierte Variante. Jedes Modul bietet umfangreiche Einstellmöglichkeiten und lässt sich chromatisch spielen.

Ein Must-have für Kicks in Styles aller Art!

Prämienabo hier bestellen:

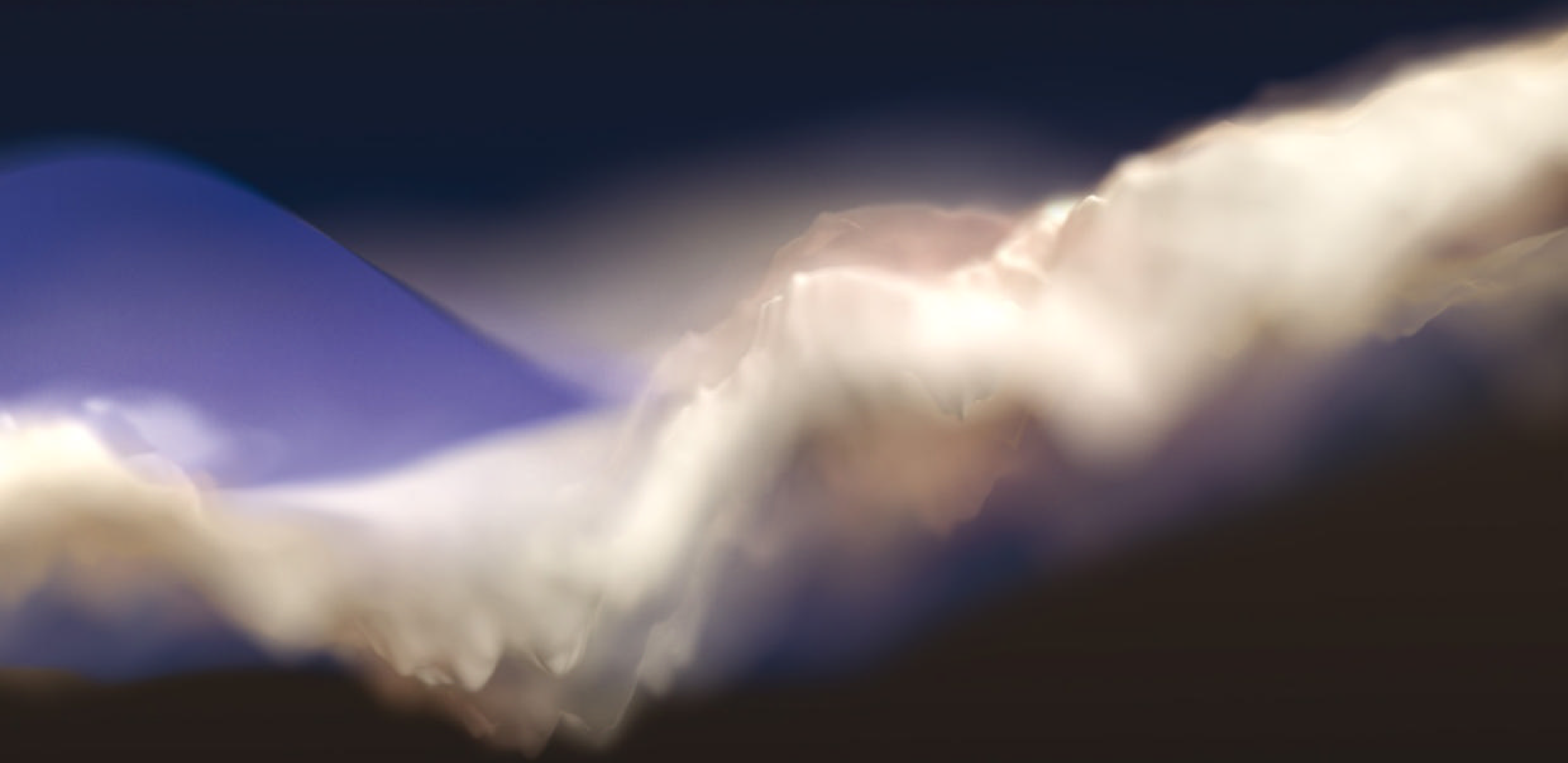
Web: www.beat.de/jahresabo
Tel: 0711 / 7252-292 Artikelnr.: BE00PLU22

Abo-Service falkemedia, Postfach 810640, 70523 Stuttgart

fabfilter
software instruments

Pro•R²

High-end reverb plug-in



With FabFilter Pro-R, we created a reverb with stunning natural sound that is very easy to set up with musical instead of technical controls. Pro-R² adds versatility with new Vintage and Plate algorithms, IR import and full surround/immersive support, while remaining a joy to set up and control.

Try it now: fabfilter.com

new